BRINCAR
É COISA SÉRIA?
Um estudo do brinquedo na cultura da modernidade
DIVA
Iris Maria Ribeiro Porto

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

BRINCAR É COISA SÉRIA? Um estudo do brinquedo na cultura da modernidade

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais, com área de concentração em Sociologia

Orientadora: Profa. Dra. Violeta Refkalefsky Loureiro

Belém
Janeiro/2008

IRIS MARIA RIBEIRO PORTO

BRINCAR É COISA SÉRIA? Um estudo do brinquedo na cultura da modernidade

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais, com área de concentração em Sociologia

Orientadora: Profa. Dra. Violeta Refkalefsky Loureiro

Belém
Janeiro/2008

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca de Pós-Graduação do IFCH/UFPA, Belém-PA)

Porto, Íris Maria Ribeiro

Brincar é coisa séria?: um estudo do brinquedo na cultura da modernidade / Íris Maria Ribeiro Porto; orientadora, Violeta Refkalefsky Loureiro. - Belém, 2008

Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Belém, 2007.

1. Brinquedos - Aspectos sociais. 2. Brincadeiras - Aspectos sociais. 3. Crianças. 4. Cultura.. I. Título.

CDD - 22. ed. 306.48

IRIS MARIA RIBEIRO PORTO

BRINCAR É COISA SÉRIA? Um estudo do brinquedo na cultura da modernidade

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais, com área de concentração em Sociologia.

Aprovado em ___/___/___

Banca Examinadora:

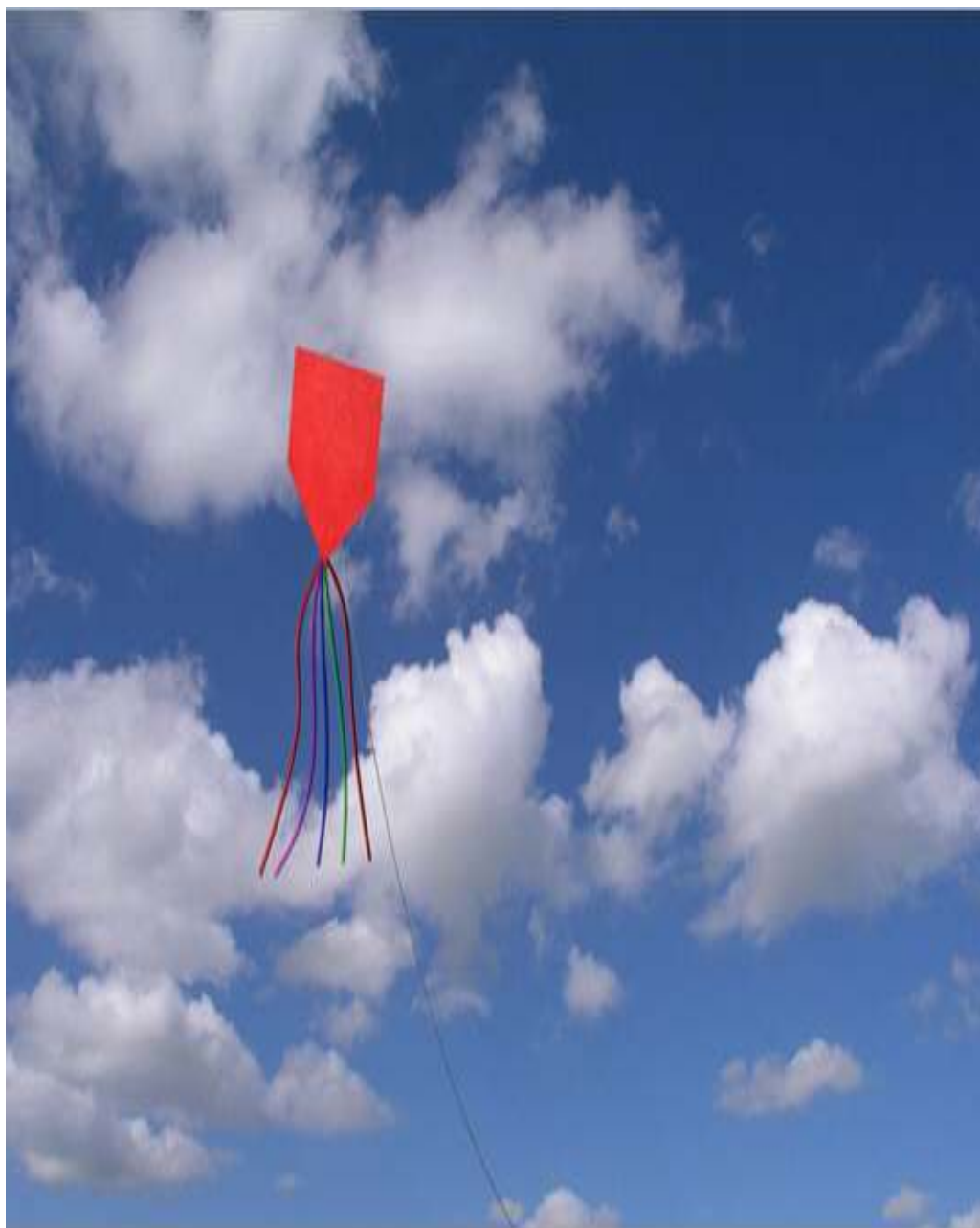
____
Profª. Violeta Refkalefsky Loureiro (Orientadora)
Doutora em Ciências Sociais – Universidade da la Sorbonne Nouvelle
Universidade Federal do Pará

____
Prof. César Augusto Castro (Examinador)
Doutor em Educação - USP
Universidade Federal do Maranhão

____
Profª. Celina Maria Colino Magalhães (Examinadora)
Doutora em Psicologia Comportamental - USP
Universidade Federal do Pará

____
Profª Maria José da Silva Aquino (Examinadora)
Doutora em Ciências Sociais - UFRJ
Universidade Federal do Pará

____
Prof. Raymundo Heraldo Maués (Examinador)
Doutor em Ciências Sociais - Museu Nacional
Universidade Federal do Pará

____
Profª Maria Angélica Motta Maués (Examinadora suplente)
Dra em Sociologia pelo IUPERJ
Universidade Federal do Pará

A meu pai, que sonhou ter uma filha doutora, à minha mãe, que me ensinou as primeiras letras para essa caminhada e já estão pertinho de Deus;
a Allana e a Allen meus"brinquedos de verdade",
e
a Afonso, companheiro de brincadeiras da vida.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é o resultado da ajuda direta e indireta dessas pessoas e instituições abaixo relacionadas que deram o seu apoio vital para ele acontecer, confiaram, apostaram e acreditaram em mim enquanto o construía, num conjunto de atitudes de amor, apoio, incentivo, solidariedade, opinião, instrumentos indispensáveis para a sua consecução. Reconhecendo a importância desses poderosos aliados, entre todos os que se manifestaram dessa maneira, sou grata especialmente:

A Deus, a quem devo toda a essência do ser, pelo amor espiritual, por ter "renovado minhas forças como a da águia" a cada dia, conforme Sua promessa, durante todo este tempo de viagens, permanência em Belém e atividades acadêmicas enquanto eu me ressentia da falta do meu cotidiano e dos meus que ficavam em casa. Só por Ele eu consegui (*Soli Deo Gloria*!);

A Afonso, pelo amor de esposo, por saber esperar e entender quando eu fiz as malas e fui em busca deste sonho e pela certeza do apoio em todas as horas entre silêncios e falas, especialmente quando a saudade apertava (perdoa os momentos de solidão);

A Allana, minha filha querida, por ter compartilhado comigo de forma muito presente esse momento, especialmente as inúmeras viagens na BR 316 entre São Luís/Belém, Belém/São Luís, na busca do seu mestrado e eu, do meu doutorado na UFPA. Dentro do carro sorríamos, chorávamos, conversávamos horas seguidas. Só Deus e nós duas sabemos como foi difícil resistir e persistir na busca do nosso alvo até o fim (valeu cada momento, linda!);

A Allen, meu filho querido, que sofreu com minha ausência, mas com sua peculiar sabedoria soube ainda me dar forças para que eu não me sentisse triste ou desanimada. Em longas conversas compartilhamos em minhas estadas em São Luís descobertas acadêmicas, teorias sociológicas, as idéias para a tese (você foi muito importante para essa vitória! Valeu, meu filho!);

À Profa. Dra. Violeta Refkalefsky, minha orientadora, que me acolheu desde o primeiro momento que cheguei a Belém e a escolhi para construir comigo as idéias que eu trazia em forma de pré-projeto. A empatia foi instantânea, a forma admirável como acreditou em minha capacidade me entusiasmou e me fez também acreditar que eu conseguiria. Cada palavra sua foi um estímulo (obrigada, professora pela convicção transmita);

À professora Dra. Maria José Aquino, por ter parado para me ouvir sempre que solicitei, por ter se mostrado acessível às discussões e ao recebimento de e-mails, pelo apoio,

por ter participado de minha qualificação e ter me ajudado a encontrar o perfil adequado para as questões que eu trazia para a tese, o que foi fundamental para a conclusão do trabalho. (Você é um exemplo de mestra a ser seguido ao reunir as qualidades de firmeza e ternura. Obrigada, professora);

Ao professor Dr.Raimundo Heraldo Maués, coordenador do Programa quando entrei, que com seu jeito sereno e amigo transmitiu-me confiança, atendeu prontamente às minhas solicitações, soube compreender as inseguranças de quem vinha de fora e com sua participação em minha qualificação me ajudou a demarcar a melhor forma de construir resposta à minha problemática (obrigada, professor, o senhor é especial!);

Ao professor Dr. César Augusto Castro, meu querido orientador de Mestrado na Universidade Federal do Maranhão, por ter avançado comigo as fronteiras geográficas de nossa São Luís e ter me acompanhado até o doutorado aceitando participar da Banca Examinadora, o que tem um significado especial para mim e me dá uma grande alegria tê-lo comigo neste momento. (Obrigada, professor, serei sempre sua orientanda!)

Á professora Dra. Celina Maria Colino Magalhães do Departamento de Psicologia Experimental da UFPA por aceitar participar da minha Banca Examinadora e por se dispor a conhecer meu texto e a compartilhar comigo este momento (obrigada, professora)

À professora Dra. Maria Angélica Motta Maués, do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFPA, por ter aceito participar como suplente de minha Banca Examinadora (obrigada, professora)

Aos professores do Doutorado, especialmente àqueles que me possibilitaram o diálogo com as temáticas e autores das Ciências Sociais, por me deixarem beber em sua fonte de saber e pelo convite que me fizeram à reflexão sobre essas temáticas, nesse tempo inesquecível de aprendiz: Dra.Violeta Refkalefsky Loureiro, Dra. Maria José da Silva Aquino, Dra. Maria Cristina Alves Maneschy, Dra. Maria de Fátima Carneiro da Conceição, Dr. Daniel Chaves Brito, Dra. Maria José de Oliveira Jackson Costa, Dra. Maria Angélica Alberto do Espírito Santo, Dra. Kátia Marly Leite Mendonça, Dra. Alex Bolonha Fiúza de Melo, Dr. Pedro Paulo Coroa, Dr. Raymundo Heraldo Maués e Dra. Denise Pahl Schaan (vocês são muito especiais para mim. Muito obrigada pelo que me ensinaram de conteúdo e vida)

A todos os demais professores do PPGCS, da Sociologia e da Antropologia pelo empenho, determinação e dedicação à pesquisa, à educação e à extensão e pelo esforço na formação de novos pesquisadores. (Obrigada, professores, continuem firmes nessa missão!).

A todos os colegas do Doutorado, especialmente a Verônica, que se tornou amiga desde os primeiros momentos do resultado da seleção da turma de 2005, que compartilhou

comigo o dia-a-dia do cumprimento dos créditos, dividiu as ansiedades, se tornando minha "ponte" entre São Luís e Belém; assessorou-me na distância geográfica aproximada pelos e-mails e telefonemas nesse período, entre favores, recados e contatos os mais diversos (Verônica, muito obrigada por tudo. Nossos contatos permanecem).

A todos os colegas do Mestrado em Ciências Sociais, turma 2005, da UFPA pelo tempo compartilhado e as experiências vividas nas disciplinas cursadas conjuntamente, especialmente a Regina que se tornou amiga, me permitiu sorrir diante dos nossos apertos quando os textos para a leitura eram densos e o tempo curto para cumprir as responsabilidades. Além de tudo, juntamente com o "seu Zé" abriu carinhosamente sua casa para me receber todas as vezes que precisei (minha casa em São Luís estará sempre aberta para vocês. Obrigada de coração).

Aos secretários do Doutorado e Mestrado, Rosângela e Paulo pela forma carinhosa e atenciosa com que acolheram minhas dúvidas e ansiedades, no pronto atendimento para solucioná-las. (Vocês são dignos do cargo que exercem)

A todos os autores que consultei porque me possibilitaram "beber na fonte" e fundamentaram minhas discussões sem os quais eu não teria produzido este trabalho;

À minha irmã Naly, pela revisão ortográfica do texto. A Allana e Allen pela colaboração nas fotografias e na tradução do texto e pelo apoio técnico no computador.

Ao meu pequeno grupo da Igreja Batista Renascença em São Luís da qual tenho muito orgulho e alegria de ser membro, por todo o apoio, incentivo, orações e amizade que demonstrou todo o tempo deste doutorado, mas principalmente pelo ano de 2005, o mais difícil, porque me exigiu ficar longe. (Obrigada, estar com vocês é um dos meus melhores momentos da semana!)

Aos meus colegas geógrafos, professor Alexandre no Curso de Geografia da Universidade Federal do Maranhão e Cláudio Eduardo da Universidade Estadual do Maranhão, pela elaboração dos mapas que compõem a tese, e Regina Célia de Castro Pereira e Hermeneilce Wasti Aires Cunha, pelas fotografias cedidas.

À Universidade Federal do Pará pela oportunidade concedida para este doutoramento, através do programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais.

À Universidade Estadual do Maranhão pelos espaços e bolsa concedidos para a minha formação continuada;

Aos companheiros do Departamento de História e Geografia e do Curso de Geografia da UEMA que me permitiram a liberação para me afastar de minhas atividades acadêmicas para cursar o Doutorado;

Às crianças, pais, lojistas e artesãos que me permitiram adentrar aos espaços necessários para a construção deste trabalho;

À gráfica Inpressione, através de Rose e Alysson, pela criação da arte da capa e impressão do trabalho;

A meus alunos da UEMA, motivo das minhas buscas pedagógicas e a todos que direta ou indiretamente estiveram envolvidos nesse processo.

Obrigada, de forma muito especial a todos vocês!

"Deus brinca. Deus cria, brincando. E o homem deve brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é por que é "brincada" por Deus".
São Tomás de Aquino.

SUMÁRIO

RESUMO

O trabalho investiga o brinquedo enquanto elemento da cultura material e simbólica objetivando discutir suas mudanças e significados na cultura da modernidade diante da globalização da indústria cultural. Foca essa discussão em quatro categorias de brinquedos: tradicional, industrial, regional e virtual, que atualmente compõem o ato de brincar. Tem como hipótese principal a assertiva de que há uma apropriação no brincar de valores, crenças, hábitos, ética, sistema de linguagem e materiais de uma dada cultura, na medida em que os brinquedos estão intimamente relacionados ao que está acontecendo na sociedade, suas ideologias e valores. E ainda que ao manusear um brinquedo a criança possui entre as mãos uma imagem que permite ações e manipulações em harmonia com as representações sugeridas pela indústria de bens culturais. Pensa o brinquedo na cultura da modernidade como um produto mercantilizado em que suas imagens, significados e simbologias são reflexos do olhar da sociedade para a infância. Utiliza como campo empírico do brincar, São Luís do Maranhão, como um lugar para perceber as mudanças, e como sujeitos da pesquisa, crianças de duas situações sócio-econômicas diferentes, pais de quatro grupos diversos, lojistas e artesãos. Utiliza como método o dialético e como tipo de pesquisa, a qualitativa. Apresenta como resultado a constatação de que o brinquedo na cultura da modernidade dispõe de um potencial de sedução produzido por um fetichismo do produto para o consumo, que é globalizado, com perfil, funções e significados para se adequar a todos os universos infantis dos diversos lugares; consequentemente enfrenta a inevitável característica de equilibrar o global e o regional. Conclui que a cultura da modernidade trouxe perdas e ganhos para o ato de brincar na passagem do modelo artesanal de produção para o industrial, no contexto moderno de pasteurização do "étnico", do "original", do "exótico". Conclui ainda que as mudanças que percebemos no brinquedo nas últimas quatro décadas do século XX não estão limitadas a ele, mas a um sistema que foi instituído e que implica em transformação, concernentes à cultura popular infantil e, além disso, ao lugar da criança na cultura da modernidade.

Palavras Chaves: Brinquedo. Cultura. Lugar. Modernidade. Consumo.

ABSTRACT

This study searches toys as material and symbolic culture members aiming to discuss changes and meanings in modern culture before globalization of cultural industry. It focus this discussion in four categories of toys: traditional, industrial, regional and virtual, that nowadays make the act of playing. It is based on the affirmative that modern playing is fluid, quick and dislocated. People are only consumers in modern culture because toys are related to the things that happen in society, its beliefs, ideology, habits, ethics and system of language and values. So there is a disillusion about the world that operates in childhood through the toys. Children have in their hands an image that allows actions and manipulations in consonance with the representations suggested by industries of cultural possessions. It shows toys in this modern culture as a product and its images, senses and symbols are reflections of the perception of society about childhood. This study was done in São Luís, Maranhão, aiming to get the changes between two kinds of economical situations, parents of four different groups, shopkeepers and artisans. It is a qualitative research. Its results shows that toys nowadays have potential to seduce people to consume them, with senses and functions to fit all different places; therefore toys faces the problem of managing local and global characteristics. This study concludes that modern culture has brought loss and profit to the act of playing in the transition of the handiwork pattern to the industry work. It also concludes that changes we see in toys in the last four decades of the twentieth century are not restricted to them, but are restricted to a system that has been established and implies in changes in popular children's culture, and moreover in the places of children in modern culture.

Key-words: Toy. Culture. Place. Modern. Consumption.

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE QUADROS

LISTA DE GRÁFICOS

1. INTRODUÇÃO

Fonte: PORTO, Allana /2007

"O homem só é completo quando brinca"

Schiller

1.1. Iniciando a caminhada

Minha proposta de pesquisa, estudar o brinquedo, é uma atividade bastante prazerosa para mim, na medida em que remete aos porões da memória de minha infância e à lembrança de minha primeira boneca que era de milho com longos cabelos louros, igual à de outras meninas do interior maranhense onde o brinquedo industrializado era um objeto raro na época. Era um sabugo, entre tantos que se seguiram, e que me permitiram dar vazão à imaginação no faz-de-conta de minhas brincadeiras simbólicas do dia-a-dia. Como construtora dos próprios brinquedos, imaginava cenas, criava personagens, desenvolvia a criatividade que o meu mundo infantil me permitia. O domingo me reservava a possibilidade do brincar com a boneca de pano, sempre bem guardada para ser conservada, pelo *status* de brinquedo valioso - penso que mais do que pelo preço, pela dificuldade de acesso a um centro mais adiantado onde pudesse ser adquirida - na compreensão de minha mãe. Essa distância de nossos encontros semanais não me permitiu tanta intimidade e grandes lembranças. Não tinha naquele momento nenhum acesso a brinquedos industrializados.

Posteriormente, quando a necessidade de um nível escolar mais adiantado exigiu a mudança da família para São Luís, tive meu encontro com o primeiro brinquedo produzido por uma fábrica, uma boneca de plástico, e depois com uma boneca de papelão com possibilidades de troca de roupas e acessórios, que fizeram meu fechar de infância muito especial. Elas, além de estarem vivas em minha memória, se fizeram representar em todas as outras bonecas das quais me aproximei ao brincar com minha filha anos mais tarde. Essas memórias estão presentes de forma muito viva nas páginas desta tese em que discuto a relação entre brinquedo e cultura. Meu foco é mais especialmente ver o brincar na contemporaneidade, conhecer o perfil do brinquedo na modernidade ancorado pela globalização da indústria cultural, como objeto marcado pelo caráter de mercadoria sendo assim sistemas de produção, de consumo e de mercado, ou seja, um brinquedo bastante diferente daqueles da minha infância no interior maranhense.

Empreender uma reflexão sobre esse tema brinquedo de certa forma é um desafio particular, na medida em que eles sempre chamaram minha atenção ao vê-los expostos em vitrines, nas gôndolas das lojas, em feiras de artesanato, no comércio em geral e ao observar a relação de crianças com eles. Nessa direção, despertavam minha curiosidade para conhecê-los melhor e mais ainda quando comecei a "estranhar" os novos modelos que surgiam que me pareciam bem distante do que eu conhecia como inspiradores de ternura, de estética, de representação de "filhinho" e de outros sentimentos maternais a que eu estava acostumada a

relacionar com brinquedo. Eles passaram a ser um convite a um maior conhecimento e provocaram um desejo de aprofundamento no universo em que eu agora via misturando mito, fantasia, representações, ideologias, valores e significados de realidades talvez desconhecidas para mim. O desejo de estudá-los se tornou mais forte quando de minhas observações ao tornar-me mãe. Percebi o que ia acontecendo com o brincar dos meus filhos, práticas submetidas à lógica de mercado – oferta e demanda - de brinquedos de tipos, marcas e modelos variados com um forte apelo ao consumo feito pela mídia.

Ao mesmo tempo, percebi que o brinquedo tradicional continuava presente e que a indústria se aproximava dele, produzia seus modelos e lhe dava um novo desenho e função e, nesse sentido, fazia uma releitura e apresentava à criança um caráter iniciático de sedução como consumidora. Ainda me surpreendia o fato da permanência desse brinquedo tradicional num contexto completamente diferente de onde surgiu, atingindo uma sociedade moderna e uma criança da era tecnológica que se voltava para esses novos modelos que surgiam. Assim, eu chegava a conclusão de que haviam quatro tipos de brinquedos com os quais brincam a criança moderna o tradicional, o regional, o industrializado e o virtual. Essa constatação me inquietava e me despertava o desejo de transformá-lo em objeto de conhecimento analisando as transformações que se operaram nessa trajetória do brinquedo que eu observava, procurando agir de forma que minha relação afetiva com o brinquedo não se constituísse em um obstáculo epistemológico para analisá-lo e problematizá-lo, assumindo assim uma atitude investigativa.

Para empreender um estudo sistematizado, além de minhas observações ao longo do tempo, iniciei no ano dois mil a investigação sobre o assunto, que a principio, como geógrafa por formação, era dirigida aos aspectos relativos às categorias geográficas do brinquedo, procurando vê-lo em relação à paisagem, ao espaço, à região, ao território e ao lugar, conceitos aos quais eu vinha desenvolvendo pesquisas. Seqüenciando, através de levantamento bibliográfico, de registro imagético, de contatos com a variedade de brinquedos e de conversas informais com adultos e crianças, esbocei um projeto de dissertação sobre a temática e o submeti à seleção para o mestrado em Educação da Universidade Federal do Maranhão no ano 2001. Propunha investigar brinquedos, brincadeiras e jogos, na construção de conhecimentos, vislumbrando as perspectivas pedagógicas do brincar na qual construí minha dissertação. Mesmo vendo-o como parte do processo educativo, percebi como ele é interpretado de acordo com as experiências culturais.

Nesse trabalho conclui que o brincar, embora seja visto ora de forma extremamente diretivo, ora de forma aleatória e improvisada, está estreitamente vinculado ao

olhar da sociedade porque as crianças entram em contato o tempo todo durante o brincar com signos produzidos pela cultura à qual pertencem com elementos que encerram em si significados e ideologias. Vi que suas representações e significações culturais vão desde a concepção até o modo de brincar. Além de outros fatores, percebi que o brincar está profundamente relacionado hoje às leis que regem a economia de mercado e que os mesmos brinquedos estão em todo o mundo. Isso me remeteu a avançar na investigação do brinquedo de forma mais detalhada em seu aspecto sociológico e nesse sentido, em suas mudanças contemporâneas especialmente nas últimas quatro décadas do século XX.

Chamava minha atenção o fato de que os brinquedos frutos do processo de modernização circulam pelos espaços ecúmenos do globo, tanto quanto os tradicionais, percorrendo as diversas trajetórias. Nesse sentido há algo de comum entre eles. Fato que confirma a assertiva de que esse objeto, mais do que muitos outros, se inscreve na lógica da globalização de intercâmbio[1], embora eles não despertem o mesmo interesse em todo lugar. A realidade atual mostra que as crianças brincam com os mesmos brinquedos desde que tenham acesso a eles. Porém, em cada um dos países elas são confrontadas ao mesmo tempo com um conjunto, com um parque de brinquedos diferentes de acordo com a escala local. Portanto, seu uso se inscreve numa cultura específica que varia conforme o lugar. Eles se encontram reafirmando o que diz Milton Santos (2005, p. 162): "[...] o lugar é o encontro de vários lugares". "[...] cada lugar, através de sua estrutura técnica e de sua estrutura informacional, acolhe uma fração, maior ou menor, das redes globais".

Para esse estudo tornava-se importante discutir o fato de que a partir da forma como a sociedade moderna se organiza e se define, muda o lugar, os sistemas, altera paradigmas tradicionais e ou dá novas roupagens ao antigo. Nesse sentido reelabora o tempo que na contemporaneidade parece ser menor do que para as sociedades antigas que viviam sem as correrias da modernidade e ocupavam boa parte do dia em jogos, pois a brincadeira era um fenômeno social do qual todos participavam. Pelas características da sociedade o

---

[1] Para Santos (2001) "[...] a pluralidade de discursos sobre a globalização mostra que é imperioso produzir uma reflexão teórica crítica da globalização e de o fazer de modo a captar a complexidade dos fenômenos que ela envolve e a disparidade dos interesses que neles se confrontam." Nesse sentido ele aponta as contradições que conferem ao período histórico em que nos encontramos, a sua especificidade transicional, a contradição entre a globalização e a localização. "[...] o tempo presente surge-nos como dominado por um movimento dialético em cujo seio os processos de globalização ocorrem de par com processos de localização. À medida que a interdependência e as interações globais se intensificam, as relações sociais em geral parecem estar cada vez mais desterritorializados, abrindo caminhos para novos direitos às opções que atravessam fronteiras até há pouco tempo policiados pela tradição, pelo nacionalismo, pela linguagem ou pela ideologia, e frequentemente por todos eles em conjunto.mas, por outro lado, e em aparente contradição com esta tendência, novas identidades regionais, nacionais e locais estão emergindo, construídas em torno de uma nova proeminência dos direitos das raízes. Tais localismos se referem a territórios reais ou imaginários, como a forma de vida e de sociabilidade assentados nas relações face-a-face, na proximidade e na interatividade".

brinquedo não tinha o significado atual e era permitido para adultos e crianças que em geral brincavam juntos (ARIÈS, 1991). As informações obtidas através das escavações e da iconografia dão conta do fato de que na sociedade clássica antiga, desde cedo, a criança fazia parte do mundo adulto, mesmo que fosse visto como um deles em miniatura. Essa visão pré-moderna de ocupação do espaço e do tempo, bem como da utilização de brincadeiras sazonais não significa dizer que era pura, essencial, destituída de intenções, o que poderia levar ao entendimento de uma perspectiva romantizada, mitificada, sem o conhecimento mais aprofundado da organização dessas sociedades.

Diante da literatura, depreende-se que o contexto era outro, a forma de organização da sociedade não era semelhante a atual e era comum o fato de que não havia brinquedos específicos para a criança, assim como separação entre trabalho e lazer. O mesmo acontecia em relação a criança e o adulto; aquela seria miniatura deste. Essa realidade permaneceu até o século XII, numa visão de infância bastante peculiar e importante para o entendimento dos brinquedos da época, embora haja uma discussão e críticas atuais para essa afirmação (HEYWOOD, 2004), o que pode levar a outras descobertas sobre o papel da infância nas sociedades antigas.

> "[...] autoridades recentes na questão da infância sugeriram que a Idade Média a compreendia como um processo, ao invés de um estado fixo. Em outras palavras tinha alguma compreensão da dinâmica do crescimento. Esses estudos foram frustrados por acusações de fazer uma leitura anacrônica do material medieval, através das lentes das teorias modernas sobre as etapas do crescimento.contudo, é possível utilizar a literatura médica, didática e moralizadora do período para demonstrar uma consciência sobre as etapas da infância"

Ao observar as mudanças dessa visão - pelo que percebo do olhar hoje da sociedade para a infância, a criança e o ato de brincar - penso em que momento poderíamos perceber um brincar destituído de intenções quanto à vida prática ou em outras palavras, quando eu poderia perceber seriedade ou não no brincar e sob que aspectos e como aprofundar a pesquisa em relação ao significado e função do brinquedo e a seu comportamento na sociedade. Especialmente na atual, considerada de consumo[2] diante da constatação da influência e da força da cultura no ato de brincar que demarcam as mudanças

---

[2] Para Barbosa (2004) "[...] o termo sociedade de consumo traz uma dimensão singularizada do consumo. Consumir seja para fins de satisfação de "necessidades básicas" e/ou "supérfluas" – duas categorias básicas de entendimento da atividade de consumo nas sociedades ocidentais contemporâneas – é uma atividade presente em toda e qualquer sociedade humana. Nesse sentido, uma questão se impõe de imediato: se todas as sociedades humanas consomem para poderem se reproduzir física e socialmente, se todas manipulam artefatos e objetos da cultura material para fins simbólicos de diferenciação, atribuição de status, pertencimento e gratificação individual, o que significa consumo no rótulo da sociedade de consumo? Ela sinaliza para algum tipo de consumo particular ou para um tipo de sociedade específica com arranjos institucionais, princípios classificatórios e valores particulares"

esperadas da sociedade nos tipos de brinquedos que ela produz e que oferece à criança. Essa busca foi-se delineando em minhas observações ao constatar a preferência delas pelo brinquedo industrializado em detrimento dos artesanais, no forte apelo da mídia no *marketing* do brinquedo como moda, num processo de fetichização do produto, que se traduzia em vários fatos, entre eles na constatação de que os brinquedos *Barbie, Max Steel e Hot Wheels*, produtos de uma multinacional licenciados por empresas brasileiras são os preferidos pelas crianças e os mais vendidos em São Luís, fatos que me pareceram bastante significativos para uma pesquisa mais detalhada nessa direção diante da complexidade contemporânea.

De concreto, a realidade que eu observava constantemente era uma nova relação entre a sociedade e a criança; a criança e o brinquedo; o fabricante de brinquedo e a criança e entre o adulto e a criança. Considerei que havia um movimento bastante dinâmico em relação ao brinquedo como produto da indústria cultural que estaria de alguma forma construindo essas novas relações. Mas eu ficava na dúvida se esse movimento era causa ou conseqüência. De qualquer forma percebi que a minha busca deveria direcionar-se a analisar a criança como consumidora[3] a quem o brinquedo se destinava, à indústria como responsável por essa revolução e ao adulto que intermedia a aproximação entre os dois. E, nesse adulto eu precisava estender o olhar para o produtor, o vendedor, os pais, os artesãos e todos que eu percebesse envolvidos nessa questão.

Observava essa realidade da comercialização do brinquedo, considerando o que afirmaram Adorno e Horkheimer (2002) em 1948 sobre o risco da produção em série de bens que provinham da indústria que eles denominaram de “indústria cultural”. Esses dois sociólogos da Escola de *Frankfurt* analisaram o risco da reprodução em série desses bens, e consideraram como aspecto negativo da modernidade. Assim, eles deixaram perceber a complexidade da temática e a demarcação de comportamentos a partir da percepção dos seguintes fatos como conseqüência do desenvolvimento industrial: 1) a ambição normal de toda indústria cultural de conquistar fatias no mercado mundial pela difusão dos seus produtos, 2) o conflito da intromissão dessa indústria às vezes transformando ou destruindo a

---

[3] Para Barbosa e Campbell (2006, p. 26) há uma dificuldade em definir consumo no âmbito das Ciências Sociais. Economistas, profissionais de marketing e ambientalistas continuam definindo consumo de forma muito explicita. Para os economistas, consumo é o consumo final, associado aos indivíduos e aos grupos domésticos, o chamado B para C, diferindo do consumo ou uso de materiais por firmas ou governo, o que tecnicamente é definido como B para B. no sentido mais básico. Portanto, consumo, para os economistas e também para os profissionais de marketing, é um processo individual, quantificável, de satisfação de necessidades bem definidas. Para os ambientalistas, consumo é todo ato que incorra em uso de recursos ambientais, analisados à luz dos limites ecológicos em relação ao crescimento econômico. Mais recentemente, alguns economistas passaram a demonstrar certo interesse na dimensão mais sociológica e simbólica do consumo”.

tradição e 3) a contradição entre as formas de transmissão das culturas antigas pela tradição e a da cultura industrial pela inovação.

Esse pensamento deles se fortaleceu em anos posteriores, especialmente na década de setenta quando se tornou bastante evidente o que eles anteviam "[...] o mundo inteiro é forçado a passar pelo crivo da indústria cultural" (ADORNO, ib. id, p. 17). Essa realidade é mais evidente para esta geração, incluindo a indústria do brinquedo diante da globalização, considerando que os brinquedos e jogos podem ser observados segundo a linha de raciocínio destes autores, na medida em que consideram os produtos da indústria cultural como feitos intencionalmente para exercer fascínio no expectador. "[...] de modo que a sua apreensão adequada exige, por um lado rapidez de percepção, capacidade de observação e competência específica, e por outro é feita de modo a vetar, de fato, a atividade mental do espectador, se ele não quiser perder os fatos que rapidamente se desenrolam à sua frente" (ib.id.). Eles compreendiam que há uma tensão automática para reprimir a imaginação. Constato a inserção da criança nesse contexto.

Torna-se importante observar que o brinquedo aqui estudado, motivo de minha reflexão, e desse contexto levantado como produto da indústria cultural, não é aquele efêmero, temporário, construído para um momento provisório que desaparece quando a brincadeira termina. Meu foco é aquele que subsiste como tal, que se encontra nas lojas ou oficinas e pode ser reconhecido como brinquedo, um objeto social que não se limita à dimensão material, mas implica em significados sociais mais ou menos estáveis, que supõe ações sociais e usa diversos atores para que seja reconhecido e persista como tal. Para Brougère (2000, p. 12) "[...] objeto distinto e específico com imagens projetadas em três dimensões cuja função parece vaga, mas, que sintetiza a representação que uma dada sociedade tem da criança".

Vejo como esses atores os fabricantes, o sistema de promoção e de distribuição, que faz com que ele exista, que contribuem para o seu significado e o torna acessível; as crianças visadas por esses fabricantes e que vão usá-lo; e os adultos - familiares, educadores, amigos que o põem à disposição delas. Esse brinquedo, produto da cultura e da modernização é o meu foco e motivo de minha análise neste trabalho.

Minha expectativa era buscar compreender a visão que estava atrelada tanto ao novo olhar infantil de consumidor, como a do adulto que o provocava, enquanto produtor e intermediário. Também discutir as diferentes concepções de infância, criança e brinquedo na sociedade, observando as mudanças que se operaram nessa visão na passagem do tempo porque compreendia que elas são determinantes para as alterações que se processaram para

chegarmos ao estágio atual. Um exemplo disso é a concentração atual nas tecnologias de informação que remodelam o brinquedo como artefato da cultura material da contemporaneidade para atender a esse novo perfil de criança.

Em minhas constatações diante da literatura e de observações empíricas concordava com Castells (2006) ao observar que as mudanças sociais hoje são tão drásticas quanto os processos de transformação tecnológicas e econômicas. Daí percebia que elas refletiam na produção do brinquedo para a nova sociedade na qual a criança está inserida porque a indústria espera estar adequada aos novos paradigmas instituídos conjuntamente. Para Milton Santos (2005, p. 126), é um aspecto natural que os objetos da modernidade tenham a tendência a tornarem-se mais técnicos para atingir um universo maior, uma característica que atinge os bens culturais.

> “[...] hoje, objetos culturais tendem a tornar-se mais técnicos e específicos e não deliberadamente fabricados e localizados para responder melhor a objetivos previamente estabelecidos. Quanto às ações, tendem a ser cada vez mais racionais e ajustados. Convertidos em objetos geográficos, objetos técnicos são tanto mais eficazes quanto melhor se adaptam às ações visadas, sejam elas econômicas, políticas ou culturais.”

A priori, adiantei alguns fatores, objetos dessas considerações sobre o brinquedo que me levaram a fazer indagações referentes ao recorte que eu desejava investigar. Traduzi minha problematização e expectativa na compreensão desse universo, na seguinte questão norteadora da pesquisa considerando a exposição dos tópicos iniciais deste estudo:

a) Como e porque permanecem os brinquedos e as brincadeiras tradicionais em uma sociedade definitivamente identificada com o impermanente, o efêmero, a liquidez, a virtualidade, o culto à imagem do sucesso?

a) De que forma essa nova identidade de sociedade, de criança e de brinquedo construído pela indústria de bens culturais seguindo novos paradigmas, tem provocado impactos no lugar e no ato de brincar especialmente após os anos setenta, época do capitalismo informacional e ao mesmo tempo do retorno às identidades particulares?

b) Como os brinquedos revelam a sociedade que os institui e as crianças para as quais são direcionados como conseqüências sociais do processo globalizador que associa o brincar à lógica comercial imposta pelos fabricantes do brinquedo sejam eles artesãos ou multinacionais que por meios bem diferentes propõem a mesma ação?

Diante do problema historicizado e desses questionamentos sob o ponto de vista das Ciências Sociais, pensei em como dar conta deles para encontrar resultados que correspondessem às minhas expectativas. Considerei então que vários questionamentos complementares precisavam ser trabalhados e organizados para dar as respostas e sentido ao

que eu investigava, mas principalmente para que eu chegasse a captar a lógica do brinquedo na perspectiva que buscava. Assim, eu precisava identificar quais as diferenças pontuais entre o brincar no passado tendo como recorte as últimas quatro décadas do século XX que seriam necessários destacar e que realmente havia de relevante nessa diferenciação e demarcação temporal, uma vez que modernidade é um tempo longo demais para construir uma trajetória nessa direção. Para essa investigação eu me perguntava como poderia encontrar os verdadeiros significados do brincar em épocas tão diferentes e em sociedades notadamente diversas sob o ponto de vista das Ciências Sociais, considerando o lugar como o ponto de encontro delas.

Preocupava-me também o fato de que era necessário que eu tivesse o cuidado para não percorrer uma trajetória desnecessária e ao mesmo tempo superficial e nesse sentido pensei que poderia me ser muito útil descobrir que inovações foram introduzidas - e por que - na fabricação de brinquedos nas últimas décadas e como repercutiram no brincar contemporâneo. Isso me levaria a perceber nessas mudanças quais as motivações e que sociedades iniciaram esse processo. Daí eu poderia perceber os primeiros brinquedos que, de fato, revelavam uma nova identidade como reflexos de mudanças da sociedade e ao mesmo tempo como característica da modernidade interferindo no lugar. Isso me faria demarcar um momento ou situação ou fato social que se constituiu como aquele que fez uma ruptura com o tradicional e ao mesmo tempo representava o tradicional adquirindo sustentação para permanecer.

Diante dessas reflexões e decisões já tomadas para a seqüência das minhas ações eu ainda precisava questionar o papel desempenhado pela indústria de bens culturais e pela sociedade de consumo na mudança do brinquedo e do brincar na atualidade. E, nesse sentido, descobrir que comportamentos evidenciavam essas diferenças produzidas na sociedade na relação entre a criança e essa indústria quanto ao brincar contemporâneo. Para esse intento, seria de vital importância descobrir como se estabelecem as relações de poder entre as propostas do pólo fabricante e da criança que transforma o produto em sucesso pela demanda ao se apropriar ou não dele submetida à pressão midiática e do adulto na dependência da criança a ele.

Assim pensei que utilizando um lugar para fazer essa observação ficaria perceptível a relação entre o brincar na cultura urbana contemporânea em contraponto com a chamada tradicional, em termos do seu sistema de valores, atitudes e comportamentos. Intencionalmente escolhi São Luís do Maranhão para ser esse lugar porque além de ser o meu lugar, considerando a visão de Tuan (1982) no sentido de que é onde eu me encontro, me

identifico e me reconheço, é uma cidade que se constituiu dessa forma no processo de modernização a partir da Europa quando foi alcançando outros continentes e chegou até esse lugar produzindo mudanças e alterando culturas. Como resultado desse processo São Luís é hoje uma cidade de quatro faces (RIOS, 2005) e traz em sua história algo semelhante ao que acontece com o brinquedo: a tradição permanece e a modernização é evidente, a cultura é ao mesmo tempo fortalecida e transformada, preservada e retrabalhada, comportamentos que evidenciam as tensões da cultura moderna.

No próximo capítulo detalho melhor a questão das quatro faces da cidade na relação com quatro tipos de brinquedos que elenquei para a pesquisa, por observar que esse seria um eixo interessante para mostrar as cidades, suas faces e os brinquedos correspondentes. Diante dessas reflexões delineei os seguintes objetivos para essa construção.

1.2. Objetivos e pressupostos que nortearam a pesquisa

1.2.1. Objetivo geral:

- Analisar o brincar moderno decorrente do processo globalizador da indústria de bens culturais como referencial material e simbólico, estabelecendo um diálogo entre a tradição e a modernidade

1.2.2. Os objetivos específicos:

- Reconhecer na cultura da modernidade uma construção contínua e no brincar um reflexo dessa dinâmica marcada por apropriação de saberes e de valores estruturados pelas significações do momento, numa demonstração de diversidade das sociedades, de infâncias, de meios sócio-culturais de globalização.
- Identificar as características do brinquedo e da infância nos paradigmas tradicional e da modernidade evidenciando diferenças produzidas na sociedade como reflexo de uma nova identidade construída pela indústria de bens culturais após os anos setenta com a globalização, a cultura de massa, o retorno às identidades particulares que produziram novas identificações.
- Discutir a relação entre brinquedo, mercado e valores nos paradoxos da sociedades modernas que o produzem, como conseqüências sociais do processo que associa o brincar à lógica comercial, independente de ser tradicional ou moderno.
- Analisar a relação entre o brincar na cultura contemporânea e na chamada cultura tradicional, pontuando diferenças do brincar em São Luís e considerando a convivência entre o brinquedo tradicional, o regional, o industrial e o virtual correspondendo à condição socioeconômica da área onde vive a criança na cidade.

1.2.3. Os Pressupostos

Alguns pressupostos nortearam minha investigação para a construção do trabalho na busca da compreensão do brincar com brinquedo, brincadeira e jogo na cultura da modernidade em São Luís diante da realidade na cidade. Essas idéias me ajudaram a perceber melhor por onde eu caminhava enquanto construía a constatação entre a teoria e a empiria:

- Estudar o brinquedo permite elaborar uma teoria sociológica da relação entre ele e a cultura. Nesse sentido, uma análise do estudo em São Luís vale para outros lugares porque as convergências são muitas, na medida em que a globalização da indústria cultural torna o brincar semelhante em todas as áreas do globo em sua tendência à homogeneização mesmo com a variação da temporalidade e de fenômenos locais. Isso porque na modernidade vivemos a mesma lógica de divertimento e a relação entre brinquedo e a brincadeira, estando a televisão e a *internet* inseridas nesse contexto o que difere da realidade anterior à modernidade.
- O brincar moderno reflete a fluidez, a efemeridade, a deslocação, as pessoas reduzidas a consumidoras no atual momento da modernidade na medida em que os brinquedos estão intimamente relacionados ao que está acontecendo na sociedade, suas ideologias e valores. Nesse sentido há um desencantamento do mundo operado na infância hoje através do brinquedo.
- O novo sistema midiático e lúdico da modernidade altera ou modifica a identidade cultural do brincar do lugar porque induz as crianças a comprar o brinquedo industrializado e virtual, afastando-as do brinquedo regional, já que há uma diferença entre o poder da indústria em relação ao artesão.
- O sistema em que o brinquedo moderno é produzido é uma co-produção complexa entre os diferentes atores mobilizados – fabricantes, pais, crianças – e associa as formas mais contemporâneas de consumo a um ritual antigo, permitindo que se encontrem e se expressem no pedido da criança, no seu desejo de consumo, de possuir este ou aquele brinquedo que pode ser tradicional, industrializado, regional ou virtual.
- .As crianças na modernidade não percebem uma identidade própria do lugar no brinquedo, não reconhecem o brinquedo regional e não se sentem inclinadas a usá-lo porque há uma grande diferença na promoção desse brinquedo que não é motivo de campanhas publicitárias locais, não estão nos ambientes em que elas interagem no cotidiano. São vistos apenas em exposições de artesãos em calendários estabelecidos.

1. 3. Dos procedimentos teórico-metodológicos

Para dar conta das questões, depois de arquitetadas as bases da historicização, os recortes epistemológicos, objetivos e pressupostos, defini a metodologia com a qual trabalharia em minha pesquisa, vista aqui com o olhar de Minayo (2002, p. 16*)*, "[...] o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade". Ao analisar os métodos utilizados na pesquisa social, conclui que o dialético[4] se mostrava o mais adequado para tratar as questões elencadas para a investigação, porque me permitiria, diante do volume de informações teóricas, revelar a natureza e a sociedade em seu processo permanente de transformação, entre elas a que atinge o brinquedo.

O problema da pesquisa exigiu rever a literatura que trata da história do brinquedo. Diante dessa realidade, a pesquisa qualitativa[5] definiu-se como a perspectiva mais adequada para a investigação, uma vez que concordo com Mynaio (ib. id.) que esse tipo de pesquisa responde a questões com um nível de realidade que não pode ser quantificada. Minha opção por esse tipo de pesquisa também se deu pelo fato de que esta trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondentes a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de valores (ib.id.). Entendi, nesta perspectiva, as possibilidades para a investigação que buscava no enquadramento do brinquedo da modernidade por que minhas categorias de análise exigiam esse tipo de comportamento.

A pesquisa do tipo Levantamento[6] também me pareceu a mais adequada pelo fato de, segundo Gonçalves (2005), possibilitar a interrogação direta das pessoas cujo

---

[4] Método Dialético – ao contrário da metafísica, que concebe o mundo como um conjunto de coisas estáticas, a dialética o compreende como um conjunto de processos. Segundo Lakatos (2001) é um método de abordagem que penetra o mundo dos fenômenos através de sua ação recíproca, da contradição inerente ao fenômeno e da mudança dialética que ocorre na natureza e na sociedade.

[5]A pesquisa qualitativa segundo Minayo (2004) responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Para Goldenberg (2004), os dados qualitativos consistem em descrições detalhadas de situações com o objetivo de compreender os indivíduos em seus próprios termos. Estes dados não são padronizáveis como os dados quantitativos, obrigando o pesquisador a ter flexibilidade e criatividade no momento de coletá-los e analisá-los. Não existindo regras precisas e passos a serem seguidos, o bom resultado da pesquisa depende da sensibilidade, intuição e experiência do pesquisador

[6]Gil (2004) classifica a pesquisa de Levantamento com base nos objetivos, caracterizando-a pela interrogação direta dos sujeitos da pesquisa. Basicamente, procedemos à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, mediante análise quantitativa, obtermos as conclusões correspondentes aos dados coletados. Na maioria dos levantamentos, não são pesquisados todos os integrantes da população estudada. Antes selecionamos, mediante procedimentos estatísticos, uma amostragem significativa de todo o universo, que é tomada como objeto de investigação. As conclusões obtidas com base nessa amostra são projetadas para a totalidade do universo, levando em consideração a margem de erro, que é obtida mediante das investigações sociais.tomadas.

comportamento eu desejava conhecer. Fiz a opção por utilizá-la como método prático para obter informações necessárias à construção dos raciocínios em torno do fato/fenômeno/problema que investigava. Ela me permitiria analisá-lo do ponto de vista empírico na aproximação com o brinquedo e seus significados quando do contato com fabricantes, lojistas, pais, crianças, buscando produzir um perfil dessa realidade em são Luís.

De posse desses recursos metodológicos, decidi escolher as áreas específicas onde estaria observando o brincar em São Luís - o contexto empírico em que se daria a pesquisa. Optei por utilizar principalmente o contato com os pais em situação de compra, com as crianças que os acompanhavam, procurando estar nos ambientes de venda em datas de forte apelo comercial como o Natal, o Dia das Crianças nas festas juninas e na páscoa, datas especiais que promovem o consumo mas também nos períodos de baixa, para ver as diferenças, porque queria perceber se havia contradições ou mudanças quanto à dinâmica de compra e venda entre esses momentos contraditórios na dinâmica do mercado.. Busquei as exposições públicas de brinquedos em dez lojas de comércio varejista; dez lojas especializadas em vendas de brinquedo; de quatro *shopping centers;* em três grandes redes de supermercados da cidade; em dois museus; praças; nos espaços de brincadeiras e jogos de três *shopping centers;* de cinco *lan houses,* em dez barracas do comércio informal das ruas do centro de comércio varejista; nas feiras mensais de exposições[7], organizadas pela prefeitura e pelas associações de artesãos, que acompanhei durante dois anos; no comércio livre de brinquedo nas praias; em duas oficinas de brinquedos artesanais em madeira; em dois condomínios; dois bairros residenciais periféricos da cidade (Divinéia e Santa Rosa); um projeto da prefeitura "brincando nos bairros[8]", assim como outros espaços indispensáveis pela representatividade do lugar na relação com o brinquedo industrializado ou artesanal.

[7] Segundo Ferretti (2000), no Brasil diferentemente do observado nos países andinos e de muitas sociedades africanas onde a feira fazia parte da economia tradicional, entre nós, ela é uma instituição introduzida pelo colonizador português, habituado que estava, desde a baixa Idade Média, a freqüentar inúmeras feiras de norte a sul do país. Nossos índios, acostumados à coleta e secundariamente à policultura de subsistência não produziam excedentes que justificassem transações comerciais nem dentro nem fora da aldeia, sendo documentada apenas a prática da chamada "troca silenciosa". Para Mauss (2003) a feira tinha uma significação social, uma espécie de "fenômeno social total" como atividade ao mesmo tempo economia, religiosa, lúdica, enfim a principal ocasião de diversão e desconontraimento na rotina local.

[8] Coordenado pela Fundação Municipal de Desportos e Lazer (Fumdel). A iniciativa visa resgatar as brincadeiras de rua, em São luís com a promoção de jogos e de atividades culturais. O "Brincando nos Bairros" reuniu, em sua primeira edição, cerca de 4 mil crianças e adolescentes em um bairro. Vinte instrutores do curso de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) orientam as atividades que incluem jogos como corrida de saco, pula corda, peteca, queimado e pião, vôlei e basquete. "Na era da informática, o que percebemos é que as brincadeiras de rua, como pular corda, jogar peteca e travinha, têm perdido espaço. As crianças estão mais voltadas para os jogos de computador. Então, queremos resgatar esses jogos, que fazem parte da nossa cultura", justifica o presidente da Fumdel, Miguel Pinheiro. Paralelamente, são realizadas oficinas sobre cantigas de roda e de confecção de brinquedos com material reciclado, além da exibição de filmes relacionados ao esporte e da oferta de serviços como corte de cabelo e manicure. ***(Jornal Pequeno-MA**, p. 04, 02/8).*O dia de

Utilizei a vídeo-gravação e o registro fotográfico, com o objetivo de olhar sob vários ângulos o brinquedo e o brincar nos espaços já citados anteriormente para investigação relativa aos tipos de brinquedos à venda. Busquei dados de brinquedos licenciados e nacionais, as preferências das crianças e dos adultos procurando ver a diferença de escolha entre eles no ato de comprar; os brinquedos mais vendidos; a quantidade de produtos e marcas existentes e custos. Assim, procurei construir o perfil do brinquedo industrializado, regional, tradicional e virtual em São Luís, além de outras investigações necessárias para as especificidades. Minha imersão no campo de pesquisa com a criança se deu no contato direto com ela, no ato de comprar, de brincar na rua, nos condomínios, nas *lan houses*, tendo-as como sujeito das pesquisas de forma aleatória, analisando sua fala e gostos preferenciais em relação ao brinquedo.

Para esse contato minha pesquisa foi informal, utilizando os instrumentos da gravação e da observação registrando os dados e elementos informacionais em diário de campo. Com os adultos se deu nos vários ambientes já relacionados vendo-o como produtor, vendedor, pais ou aquele que oferece o brinquedo à criança. A maioria de minhas entrevistas aconteceram no ambiente das lojas, entre as gôndolas ou entre as barracas das feiras de exposição. Foi importante saber como o produtor e o vendedor – a indústria e o artesão – o adulto e a criança pensam essa atividade; suas significações entre outras atitudes que a pesquisa exigiu. Utilizei também muitos dados e entrevistas disponíveis na *Internet,* especialmente os relacionados às indústrias e à ABRINQ (Associação dos Fabricantes de Brinquedo).

Busquei nas oficinas artesanais, nas feiras sazonais de brinquedos tradicionais e nos vendedores informais dos fins de semana nas praias, as mesmas investigações citadas anteriormente na tentativa de construir também o caráter mercadológico de venda do brinquedo regional. Nas salas de jogos das *Lan Houses*, investiguei o jogo eletrônico, o jogo virtual e suas especificidades para descobrir, entre os jogadores as preferências, as impressões, os tipos de jogos, procurando perceber as relações entre a criança, o brincar e a cultura no brincar virtual.

---

brincadeiras é realizado mensalmente, sempre em áreas periféricas. Das 8 às 16h, são desenvolvidas, além dos jogos, atividades de aplicação de flúor, de medição da pressão e peso das crianças. "O projeto prevê também um trabalho de conscientização das crianças e de seus pais, com uma estrutura jurídica e médica", explicou Márcio Alves. Com o apoio de outros órgãos e instituições, ainda é levado o canil da Polícia Militar e são feitas uma oficina que ensina como fazer brinquedos com materiais recicláveis, a exibição de vídeos que falam sobre drogas e violência e a apresentação de teatro de bonecos. ***(O Imparcial-MA**, p. 12, Tássia Arouche, 28/7)*

Como instrumento técnico utilizei a entrevista de forma estruturada e semi-estruturada[9] (APÊNDICE A) para dez gerentes de loja, 20 vendedores de brinquedos em *shoppings*, supermercados e lojas de departamento, cinqüenta artesãos de brinquedos, cento e cinqüenta pais e dez funcionários de museus. O contato direto com o fenômeno observado, na coleta de dados sobre a realidade do nosso objeto, foi tão importante quanto a relação com a fundamentação teórica. Assim como acompanhar o processo de produção do brinquedo artesanal e as vendas, as escolhas do produto observando os compradores adultos e infantis e suas motivações. Busquei nesse contexto observar os materiais de que são confeccionados, a forma de aquisição dos diversos brinquedos, os preços e as pessoas a quem se destinam, além dos outros aspectos que demarcam essa realidade em São Luís.

Nesse enfoque busquei conhecer para obter as informações sobre o produto as principais indústrias no Brasil e de outros países que abastecem o mercado interno; os locais de produção; os percentuais de consumo de brinquedos nacionais e importados expostos à venda. Decidi separar os sujeitos da pesquisa da seguinte forma: Os 150 (cento e cinqüenta) pais investigados eu distribui em dois grupos socioeconômicos diferentes prevalentes em São Luís: 50 (cinqüenta) da São Luís verticalizada e 50 (cinqüenta) de dois bairros periféricos da cidade; 25 (vinte e cinco) pais com idade até 26 anos, por entender que esses já fazem parte da geração que experimentou mudanças nas últimas duas décadas em seu brincar quando criança por influência do fenômeno que ora investigava e 25 (vinte e cinco) pais acima de sessenta anos para conhecer com uma demarcação temporal maior o brincar tradicional. No capítulo seis caracterizo esses pais.

Quanto às crianças, as 100 (cem) investigadas – 50 (cinqüenta) meninas e 50 (cinqüenta) meninos - eu categorizei apenas com relação ao aspecto sócio-econômico em dois grupos: 50 (cinqüenta) de áreas verticalizadas da cidade e 50 (cinqüenta) de dois bairros periféricos. Demarquei a idade delas para a investigação entre 4 (quatro) e 12 (doze) anos, embora eu tenha ouvido também crianças menores e maiores dessa faixa. Além dessa

---

[9] Para Richardson et al (1999) a entrevista é uma técnica importante que permite o desenvolvimento de uma estreita relação entre as pessoas. É um modo de comunicação no qual determinada informação é transmitida de uma pessoa a outra. Para os cientistas sociais, a entrevista tem-se restringido a circunstâncias nas quais o entrevistador com um conjunto de perguntas preestabelecidas, leva outra a responder a tais perguntas. Uma entrevista construída com tais perguntas e respostas pré-formuladas denomina-se entrevista estruturada. Esse tipo de entrevista necessariamente pressupõe o conhecimento das perguntas mais relevantes e, o que é mais importante, pressupõe o conhecimento das principais respostas fornecidas pelas pessoas. A entrevista semi-estruturada em vez de obter as respostas por alternativas pré-formuladas, visa obter do entrevistado o que ele considera os aspectos mais relevantes de determinado problema. Por meio de uma conversação guiada, pretendemos obter informações detalhadas que possam ser utilizadas e,m uma análise qualitativa. Ela procura saber que, como e por que algo ocorre, em lugar de determinar a freqüência de certas ocorrências, nas quais o pesquisador acredita.

demarcação, investiguei muitos outros pais e crianças em situação de compra, independente do lugar onde moram, apesar de que esse era um dado importante para mim, considerando que o local das compras, de certa forma já determina a situação econômica Assim, eles se tornaram sujeitos importantes para testar meus pressupostos. Além desses citados utilizei como fontes de informação na construção do trabalho para a investigação a análise de documentos da ABRINQ, assim como dados disponíveis na *internet* sobre produção, consumo, dados estatísticos, *design*, o código de ética para fabricantes, relação de empresas associadas, recomendações de brinquedos para as diversas faixas etárias e entrevistas disponíveis na rede.

Analisei o guia dos brinquedos e do brincar da ABRINQ (ANEXO A), bem como as noções sobre a situação de produção e comércio no Brasil da indústria do brinquedo. Busquei o código do consumidor para saber o que ele diz sobre brinquedo, quais as leis que regem esse produto (ANEXO B). Nessa atividade empírica levei dois anos para sua construção, identificando possibilidades reais de diálogos necessários na construção desta pesquisa. Também busquei quatro Associação de artesãos de São Luís, embora haja muita informalidade no setor, em termos de estatística, dados sistematizados sobre venda e compra o que me limitou quanto à coleta de muitos dados necessários. Essa realidade de falta de dados estatísticos eu encontrei em todos os setores de venda de brinquedos; há falta de relatórios, de estatística, de comprovação, comparação ou de compatibilização de dados sobre a venda de brinquedos em geral em São Luís. Essa realidade foi uma dificuldade enfrentada na pesquisa

Com a eleição desses instrumentos de pesquisa, concordava com Minayo (2002) sobre o fato de que eles nos permitiram, com a confrontação da realidade no campo, rever alguns posicionamentos e algumas formas de abordar os sujeitos da pesquisa. Entendia que o conhecimento da realidade poderia tanto consolidar dados, perspectivas, e pressupostos como modificar alguns comportamentos do pesquisador. Pensei que isso seria importante especialmente nos momentos e situações da criança brincando em áreas externas e onde havia o caráter de brincadeira, para posterior análise a fim de perceber reações, expressões, falas, ouvir respostas às minhas investigações. A escolha dos sujeitos da pesquisa ocorreu na maioria de forma probabilística aleatória dos tipos casual simples e em alguns momentos estratificado[10] (GONÇALVES, 2005), pelo fato de que para algumas situações, dependendo

---

[10] Amostra probabilística casual simples: todos os sujeitos tiveram a mesma chance de serem escolhidos para darem informações em uma seleção feita aleatoriamente ao acaso. (variações: amostra casual sistemática ou amostra aleatória sistemática) Amostra probabilística casual estratificada: cadastramento por critério:sexo, idade, etnia.

do objetivo, todos os participantes da pesquisa apresentavam a probabilidade de dar as respostas que eu buscava, e em outros, apenas a categoria focalizada seria importante.

Nessa caminhada, seria importante me desfazer de preconceitos sobre as categorias com as quais trabalharia: pré-modernidade e modernidade, infância, criança, consumo, indústria cultural, tipos de brinquedos e preferência por determinado comportamento em relação a ele. Assim, seria importante evitar emitir julgamentos ou pareceres pré-concebidos durante o seu desenvolvimento, especialmente nos contatos com crianças, empresários, artesãos e pessoas em geral contatadas nas observações sobre minhas inquietações diante da temática trabalhada. Constatei que assim eu partiria para uma compreensão dinâmica e abrangente, ultrapassando fronteiras que limitassem a compreensão da utilização do brinquedo.

Da mesma forma. seria importante procurar centrar o olhar de investigador no objeto, distinguindo aspectos fundamentais para a construção de resultados reais sobre a pesquisa, no estudo bibliográfico e no empírico. No primeiro, me debruçar sobre a literatura que aborda a temática, fazendo o levantamento da fundamentação necessária sobre todos os recortes epistemológicos das categorias desta investigação. E, evidentemente, buscar a história do brinquedo e sua mudança para o caráter moderno. No segundo, o enfrentamento da empiria e sua complexidade de interpretação.

Sabia que diante de todas essas descobertas e decisões vários questionamentos iriam direcionar minhas reflexões para buscar meu objeto frente a essas assertivas. Nesse sentido, eu me perguntava: como dar conta destas questões? o que já se havia escrito sobre essas temáticas? Quais os aspectos a evidenciar prioritariamente? Que tipo de brinquedo estudaria? Como construir esta pesquisa adentrando no campo das opções que fiz, em termos epistemológicos e metodológicos? Como construir um trabalho que correspondesse de forma fidedigna aos argumentos escritos, aos referenciais bibliográficos, agentes balizadores de cunho das Ciências Sociais, para entender as categorias elencadas para a pesquisa? Estava diante de todas as angústias que permeiam os pesquisadores.

De posse desse material já coletado, daria o tratamento formal de pesquisa, transcrevendo as entrevistas, interpretando dados, catalogando referências tentando assimilar o real conteúdo das falas dos sujeitos na busca da interpretação de seus significados. Destacaria as significações e os conteúdos que se adequassem ao desenvolvimento da pesquisa, pus em ordem as informações que estavam presentes em meus pressupostos estabelecendo comparações com o que observava, de forma a dar coerência ao resultado que ora apresento.

Pensei estar certa de que a relevância desta pesquisa espraiava-se em vários âmbitos. No caso específico da análise do brinquedo em São Luís, permitiria registrar rememorações de brinquedos antigos enquanto expressão de um momento da história da cidade, salvaguardando para a geração atual e futura, o conhecimento de uma realidade local, quando se enfatiza mudanças contextuais que se vão alterando na passagem do tempo e das sociedades contando uma nova história. Também permitiria o registro do brinquedo moderno, de suas características e de sua situação na modernidade.

Quanto à sua contribuição para o debate acadêmico, especialmente das Ciências Sociais, possibilitaria apreciar o sistema cultural desse marco temporal abordando-o no exame das relações da cultura moderna, a exemplo de sua nova roupagem de indústria. Além disso, compreenderia como o brinquedo vai demarcando nossas estruturas, simbologias que forja diversos e distintos vínculos sociais. Ao mesmo tempo permitiria que as Ciências Sociais pensassem a pluralidade das experiências humanas na sociedade através do brinquedo. Ao lado disso, como geógrafa, traria para a Geografia Cultural a perspectiva de ver as mudanças na sociedade estabelecida sobre um lugar e as alterações que ela vai sofrendo nessa relação do local com o global, confirmando o que diz Sauer (apud CORRÊA, 2006) sobre a ação da cultura ao longo do tempo agindo sobre a paisagem como portadora de significados, expressão de valores, crenças, mitos e utopias em suas dimensão simbólica, nas quais vejo o brinquedo inserido.

1.4. A sistematização dos capítulos

Sistematizei o trabalho de forma a montar o “cenário” da temática no capítulo inicial, analisando o brincar como fenômeno cultural, um elemento material e simbólico que reflete um olhar, uma visão e uma forma de compreensão da sociedade sobre a criança. Inicia a discussão do tema quanto às minhas convicções de considerar o brincar como um revelador da cultura mediante diversas linguagens, um portador de significados produzidos pelo homem como suporte de uma representação indicativo de um conjunto de representações que a sociedade tem da criança e da infância. Nessa perspectiva o capítulo levanta as discussões iniciais sobre a cultura, o brinquedo e a relação entre eles, tendo São Luís do Maranhão como referência do campo de pesquisa, visto como um lugar que sofre a modernização e as alterações que os novos olhares da industrialização e a urbanização vão construindo. Examina a relação direta entre a condição sócio-econômica onde a criança vive na cidade e seu brincar

O capítulo seguinte discute a cultura da modernidade, a criança na história e as infâncias modernas para a Sociologia. Focaliza o ato de brincar e o brinquedo na modernidade e as grandes rupturas com o tradicional: o Ursinho *Teddy Bear* e a Barbie, o símbolo do

brinquedo moderno. Examina a materialização e as representações do brincar da modernidade. Procura demonstrar que o brinquedo, como tantos outros objetos produzidos pela humanidade são reflexos das relações sociais, culturais, políticas e econômicas, travadas em uma dada sociedade, em um lugar. Para a criança representa uma das fontes que ela utiliza para apropriar-se dos códigos culturais do mundo que a acerca, um objeto composto de uma rica dinâmica cultural situada entre universalidade e diversidade espacial, nos tipos elencados para a pesquisa.

O capítulo subseqüente constrói o perfil do brinquedo moderno em seus novos paradigmas e mitologias, especialmente os bonecos dos meninos, suas novas imagens e significações muitos deles num retorno ou continuidade à velha mitologia, caracterizando-os como incentivadores da ação, da aventura, da força, representativos do mundo masculino Discute o super-herói como brinquedo. Examina os valores e classificações dele na sociedade moderna, bem como dos jogos como geradores de cultura. Observa as novas funções e significados a partir do aspecto material. Discute a outra face do brinquedo moderno, e seus perigos para a criança diante das concepções da indústria cultural diferentes dos da pré-modernidade em que muitos brinquedos foram objetos de culto, outros instrumentos de guerra ou de feiticeiros, confeccionados para espantar maus espíritos. Até virarem brinquedos percorreram uma longa trajetória cujo perfil foi mudando para chegar ao que compreendemos hoje. Demonstra que o brincar hoje, mesmo que com brinquedos tradicionais tem uma conotação cultural diferente do que significava para a criança pré-moderna quando brincava numa sociedade bastante diferente da atual.

O próximo capítulo discute os aspectos do brinquedo globalizado e suas características de mercadoria no contexto de produção nacional e licitação de produtos. Foca o papel da televisão no consumo do brinquedo moderno e sua utilização pelos fabricantes do brinquedo industrializado no Brasil. Examina os números envolvidos em produção, venda e consumo do brinquedo pela criança. Discute o fato de que, com a crescente tendência à racionalização, as características do brincar sofreram mudanças radicais, passando de objetos de relações familiares a objeto destinado a um público específico. Ele vem pronto, catalogado, com controle de qualidade, tendo passado por testes de laboratório para garantir a segurança no uso, indica a faixa etária e o sexo a que se destina (quando não traz explícito, fica implícito na cor da embalagem, no modelo e em outras linguagens subliminares) de apelo à criança. Nos jogos, vem indicando manual de instrução, número de participantes, tempo de duração, bastando segui-los numa clara racionalidade instrumental, artifício de adoção de valores e materialização de um projeto de adultos na inserção da criança no mundo do trabalho.

Demonstra a produção dos brinquedos da modernidade através *marketing*, das fábricas, dos artesãos, das multinacionais. Procuro evidenciar a difícil relação entre o produtor e a sedução do consumidor para se manter no mercado, entre o produto original e o “pirata”, entre outros aspectos da cultura da modernidade que envolve o brincar mercantilizado, um brinquedo industrializado, bastante diferente dos tradicionais e regionais, fruto de uma indústria cultural.

O último capítulo discute o brincar em São Luís através dos brinquedos e brincadeiras tradicionais e modernas. Analisa o consumo e venda dos brinquedos nas feiras e exposições. Observa nesse contexto o olhar do artesão para o ato de brincar. Examina o brinquedo vendido nos shoppings, nas lojas de comércio varejista e do comércio informal. Observa o olhar do lojista, dos pais e da criança. Considera as quatro faces da cidade e a relação direta entre o ato de brincar, a aquisição de brinquedos, e a situação sócio-econômica do lugar onde vive a criança, o que tem determinado o brincar com brinquedos tradicionais, regionais, industrializados e/ou virtuais, uma síntese que resgata as perguntas eixo, compatibilizando-as com os pressupostos na análise da pesquisa de campo e demonstração das significações contidas nas narrativas e práticas observadas sobre o brinquedo na cultura da modernidade no lugar escolhido para ver as mudanças a que me refiro. Apresenta os resultados e discussões da observação empírica. Constrói com base na pesquisa empírica uma tentativa de compatibilização com a teoria identificando com que e como brinca a criança em um lugar – São Luís – exemplar quanto à ressignificação do Patrimônio Cultural posto à venda em um mundo globalizado procurando descobrir os significados do brinquedo para a criança ludovicense.

Nas reflexões conclusivas apresento minha percepção com os resultados, seguindo uma seção de conclusões na qual procuro apresentar os principais pontos discutidos durante os capítulos. Avança no conhecimento da temática original com novas questões que surgiram durante a pesquisa e não cabem neste trabalho, mas que me mobilizarão ora em diante, especialmente relacionados ao fato de que as mudanças do brinquedo na modernidade atingiram mais os brinquedos dos meninos do que das meninas sob o ponto de vista da tecnologia. Concluo que os brinquedos continuam a demarcar fronteiras de gênero, na medida em que as meninas permanecem com a maioria de seus brinquedos voltados apenas ao universo feminino enquanto que os meninos são estimulados cada vez mais a ação, à força, à determinação, às atividades externas, ao mundo tecnológico. Uma pesquisa mais detalhada nessa direção poderia dar continuidade a novas descobertas, a um avanço maior no universo adentrado nesta.

2. DO BRINQUEDO À CULTURA, DA CULTURA AO BRINQUEDO: um estudo na modernidade a partir de São Luís

Fonte: PORTO, Allana /2007

"O homem só é completo quando brinca"

Schiller

O capítulo apresenta o estudo em questão. Levanta as discussões iniciais sobre a cultura, o brinquedo e a relação entre eles, tendo São Luís do Maranhão como referência do campo de pesquisa, visto como um lugar que sofre a modernização e as alterações que os novos olhares da industrialização e a urbanização vão construindo. Examina a relação direta entre a condição entre a condição sócio-econômica onde a criança vive na cidade e seu brincar.

2. 1. O estudo em questão.

O ato de brincar continua desafiando tentativas de conceituá-lo, porém para Smith (apud MOYLES, 2002, p. 12) há um sentido em buscar compreendê-lo "[...] é importante definir o que é brincar [...] isso não significa que uma definição simples ou totalmente inclusiva seja fácil, atingível ou mesmo desejável". A justificativa é que com esse entendimento podemos perseguir a trilha de conhecimento dos seus significados pré-modernos e modernos. Para constatar a dificuldade de compreensão analisando o uso geral na língua inglesa do termo "to play" -"brincar" ou "jogar" – se percebe que funciona como substantivo, verbo, um advérbio, adjetivo; pode ser um jogo, um objeto para brincar, uma peça de teatro, pode significar ou tocar um instrumento musical, um brinquedo ou ainda realizar alguma coisa de forma divertida, sem definir um significado exato, porém apresentando uma combinação de muitos.

> "[...] Em inglês o termo play tem um significado bastante ambíguo. Helms (1976) ressalta a palavra "play" como um procedimento composto de uma gama imensa de atividade. Assim, "play" refere-se àqueles padrões comportamentais espontâneos que emergem quando alguém se entrega a pelo prazer que este lhe proporciona. A criança pequena que balança um chocalho, ou a criança mais velha que está correndo ou pulando somente pelo prazer que isto lhe traz está envolvida em atividade do tipo "play"" (BOMTEMPO e HUSSEIN, 1986).

Rosamilha (1979) faz referência ao fato citando termos que, em outros idiomas, equivalem, em nosso meio ao termo brinquedo, como em alemão "*spielen", "joeur*" do francês, "*juguete*" do espanhol, "*gioco*" do italiano, e o *"igra*" do russo, que são usados tanto para o brinquedo como para o jogo. Por outro lado, o japonês designa a função lúdica, diferente dos idiomas acima, com uma única e bem definida palavra "*asobi"* possuindo paralelamente um antônimo para designar seriedade. Daí eu inferi a fragilidade de um conceito que dê conta dessa amplitude. Em relação mais específica à situação do brincar na cultura da modernidade e suas contradições e a fluidez, o desafio é ainda maior.

As crianças em São Luís ouvidas na pesquisa dizem que brincar é *"se divertir"*, é *"fazer algo divertido"*, é *"ter alegria"*, é *"se divertir com os outros"*, é *"fazer um monte de coisa legal e diferente"*. Os pais dizem que brincar *"é compartilhar"*, é *"experimentar dividir sua alegria com os outros"*, *"é soltar a naturalidade que está dentro da criança"*. Os vendedores dizem que *"é poder usar o brinquedo da moda"*, que é *"usar brinquedos"*. Diante dessas considerações, concordo com Moyles (2002 e 2006) que faz mais sentido considerar o brincar como um processo que, em si mesmo, abrange uma variedade de comportamentos, motivações, oportunidades, práticas, habilidades e entendimentos alicerçados à cultura. É essa atitude que assumo em minhas considerações nesta investigação. A busca pela concepção do brincar me ajudou a demarcar conceitos, a reconhecer

particularidades e diversidades na maneira de interpretar o brinquedo. E ainda a constatar que em cada país o ato de brincar é determinado por sua filosofia, pela cultura e ambiente, pela compreensão de valores e ideologias, e pelas representações sociais, para trazer à luz dessa perspectiva o brinquedo da contemporaneidade assim como o tradicional.

Todas as sociedades admitem que é próprio da criança brincar. Benjamin (2002) diz que suas mãos podem transformar em um brinquedo pedrinhas, bolinhas, papéis, madeira, embalagens, plásticos, que ela pode dar vida a figuras imaginárias inteligíveis, muitas vezes, somente em seu mundo de subjetividades. Na cultura da modernidade a manipulação, a posse e o consumo do brinquedo envolvem nas operações associadas ao objeto, como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente, pois a criança se forma num processo de jogos, conforme assegura Huizinga, (2004, p. 03)

> “[...] a criança vive em estado de jogo. O *homo ludens* tem sua melhor expressão e mais plena vigência na idade infantil. A criança forma-se num processo de jogos, de interação lúdica com as outras pessoas, com os objetos, com os animais, com os fatos. Até, antes de serem a dura realidade, são a maleável matéria de seu brinquedo”

Esse viver em estado de jogo da criança, de acordo com Santos (2001), está relacionado ao estudo do mapeamento do cérebro feito pelos neurologistas Roger Sperry (prêmio Nobel de medicina em 1981) e Ned Herman (apud JENSEN, 2004), que mostram funções diferenciadas nos dois hemisférios. Nesse estudo os autores demonstram que o brincar está localizado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro que se caracteriza pelo experimentar, intuir, explorar, vivenciar, descobrir, inovar, típico da criança. É a constatação que justifica o estado constante da necessidade do brincar, pois o cérebro da criança e quase sempre o seu corpo, fica estimulado e ativo, criando uma atitude de alegria em relação à vida. Esse fato faz com que a criança apreenda a cultura através do brincar, manuseando representações como elementos concretos da cultura material e simbólica, assimilando códigos e ao mesmo tempo decodificando linguagens impressas nas representações, nos significados e nas simbologias da cultura moderna.

Essa assimilação está baseada numa relação profunda com a cultura na sociedade, independentemente se é de sociedades pré-modernas ou modernas. Nas tradicionais, através dos brinquedos, nos deparamos com história viva que resgata o passado, rememora vivências, permite fazer descobertas de espaços-temporais desconhecidos, aprendizagens, afetividades e conhecimentos de outros povos e épocas. Isso ocorre na medida em que a grande maioria deles resistiu ao tempo e às mudanças das sociedades, atravessaram gerações e testemunham

as brincadeiras da Antiguidade, registradas nas pinturas e gravuras desse período, presentes na realidade de adultos e crianças por inúmeras gerações e que se perpetuaram pela oralidade.

As representações dessa época na cultura material mostram os códigos, as significações e representações da linguagem de um povo, impressas nos brinquedos através dos materiais de sua confecção, dos modelos, dos perfis, do tamanho, do formato, e nas subjetividades que é possível perceber numa análise mais apurada. Nos brinquedos atuais está a nossa história, a simbologia contida em perfis, formatos, modelos e tipos característicos da modernidade, que abrem possibilidades de representações as mais variadas para a criança e o seu mundo imaginário. A apreensão da cultura, portanto, independentemente de ser feita pelo brinquedo tradicional ou moderno está impressa e refletida nele, em sua identidade e na identidade do homem que o produz e consome pelos vários motivos que o induzem a isso.

Benjamin (2002) diz que a relação entre brinquedo e cultura é tão profunda que não é só a representação ou a imagem vista pela criança no brinquedo que é importante, mas também o que está por trás dele, não só nos aspectos ideológicos de sua concepção, mas no produto em si; em sua montagem e os elementos usados na fabricação que ela tenta compreender ao desmontá-lo e apropriar–se dele, estabelecendo uma relação de descoberta, de conversa e de novas invenções. Daí a importância da relação da criança com o brinquedo velho, para ele, fruto de outras representações, permitindo variados diálogos. Enquanto a criança o desconstrói, ela está-se construindo, dominando-o com bases em significados próprios, revalorizando-o em seus jogos imaginativos: "[...] uma vez extraviada, quebrada e consertada, mesmo a boneca mais principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças" (ib. id. p. 87). A criança gosta dessa descoberta do velho que se torna novo em suas mãos.

O diálogo com Benjamin (ib. id.), Vygotsky (1996) e Brougère (2000) permite ver que o brinquedo, como elemento da cultura material e simbólica, é desencadeador de ações: através dele, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura; ensaia seus futuros papéis e valores; gera oportunidades para o seu desenvolvimento intelectual; começa a adquirir motivações, habilidades e atitudes necessárias à sua participação social; apreende os diversos papéis que o homem desempenha na sociedade; apreende as questões de gênero, nas funções dos tipos de brinquedo e nos serviços que a sociedade gera; apreende as atribuições que permeiam a vida adulta, que os companheiros mais velhos e os adultos ajudarão a completar.

Brougère (2000, p. 17) chama a atenção para o fato de que o brinquedo nessa leitura cultural encerra uma representação da criança, na medida em que se trata de um objeto

concebido, produzido e escolhido por adultos e destinado a ela, uma representação do que ela representa para ele atualmente. Nesse sentido, as cores e as formas modernas constroem um universo no qual predomina o animismo, o antropomorfismo, a magia, a alegria, a imagem risonha, a nostalgia, no discurso cultural que o brinquedo, a brincadeira, o conto, o desenho animado e tantas outras formas lúdicas propiciam, como produto da sociedade moderna em que a criança está inserida e adaptada.

A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual ela dispõe de elementos da cultura passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, e significações de formas variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem um universo em diversos imaginários. Ela deve dominar os mediadores indispensáveis que são as representações, as imagens, os símbolos ou significados, pois a cultura na qual ela está inserida mais do que o real, é composta de tais representações.

Nessa linha de reflexão, portanto, fica evidente que o período da infância é um momento de apropriação de imagens e de representações pelo brinquedo que transita por diversas vias e, com suas especificidades, trazem formas, imagens e símbolos para serem manipulados, considerando suas dimensões funcional e simbólica. São aspectos bastante imbricados entre si, na medida em que a função e o símbolo são elementos ligados e indissociáveis da seguinte forma: a representação desperta um comportamento e a função, por sua vez, traduz uma representação. Ambos estão diretamente relacionados ao material com o qual o brinquedo é confeccionados e à sua capacidade de ser um meio de expressão com volume, como um objeto dotado de significação expressa não só no material, como na forma, produzindo uma imagem particular através de suas três dimensões.

Brougère (ib.id.) reafirma que certos universos de objetos e de seres são desse modo privilegiados, como o universo dos utensílios domésticos, em particular brinquedos destinados à menina enquanto o universo do automóvel, do transporte, para os meninos, pois à infância são associadas, por tradição cultural, representações privilegiadas do masculino e do feminino. O universo do brinquedo feminino trata-se daquele considerado como tal pela sociedade, pelas crianças, pelos pais, pelos comerciantes, independente das brincadeiras efetivas mais abertas à diversidade que privilegia o espaço familiar. Considero nesse contexto ainda o universo feminino tradicional, em detrimento do externo, do universo do trabalho ou das modificações atuais, além de simplificação e acréscimos fantasiosos que de fato ocorra na sociedade. Nesse sentido percebo rupturas em que o brinquedo deixa o realismo para entrar na esfera da produção de um universo imaginário específico. E isto se dá especialmente quando são produzidas representações de animismo para os objetos, e do antropomorfismo para os

animais, em transformações imaginárias. Isso significa que a criança não se encontra diante de uma reprodução fiel do mundo real, mas de uma imagem cultural que lhe é oferecida.

Torna-se necessário enfatizar que para Brougère (ib. id.) antes mesmo da manipulação do brinquedo pela criança, muitos objetos culturais e sociais são portadores de significações com os quais ela convive desde o nascimento. Dependendo do meio ambiente, da representação, eles são parte de um universo estruturado e complexo. Isso remete à observação de que há uma autonomia do mundo do brinquedo que produz sua própria lógica. Nesse aspecto é necessário levar em conta o impacto da dimensão funcional sobre a representação, ou sobre sua forma. Podemos, portanto, analisar os brinquedos do ponto de vista de sua significação. Brougère (2000) sugere destacar para a análise do brinquedo o aspecto material e as significações que este possibilita aspecto que trato em capítulo mais adiante.

Assim, podemos concluir com essas reflexões que a concepção de brinquedo não consegue ser universal, pois há várias concepções: a de suporte de uma brincadeira onde o lúdico atribuído a estes objetos é que lhe dá o caráter de brinquedo. A outra vertente é a histórica-cultural, que trabalha as funções diferenciadas dos brinquedos em seus mais variados contextos e considera que manipular os brinquedos é manipular significações culturais. Para Brougère (2000) há duas maneiras para se definir brinquedo: uma forma é em relação à brincadeira. Essa referência é ao objeto do brincar, que pode ser industrializado ou artesanal mesmo que o valor dele esteja no tempo da brincadeira ou que tenha sido produzido pelo brincante. Dessa forma o entendimento é de que qualquer objeto pode ser um brinquedo, pois o sentido lúdico só lhe é atribuído por aquele que brinca, perdurando assim a brincadeira.

Outra forma de definir brinquedo é em relação a uma representação social – ou reconhecimento da função ou aspecto do lugar a que se destina no sistema parcial de distribuição do objeto, mesmo que não seja utilizado na brincadeira. Nas palavras de Brougère (ib. id.). "é uma materialização de um projeto adulto destinado à criança como propriedade sua para usar conforme sua vontade em seu tempo próprio". Benjamim (num artigo de 1928, diz que "há uma lei fundamental que, antes de todas as regras e leis particulares, rege a totalidade do mundo do brinquedo: a lei da repetição". Para Vygotsky (1996) a característica definidora do brinquedo é a situação imaginária que a criança cria, ou seja, a imaginação surge da ação e a criança imagina, e ao imaginar, brinca. Para a concepção de brincadeira existem várias concepções que discuto adiante.

Wajskop (1997) faz considerações sobre o assunto, ao registrar a base sócio-antropológica da brincadeira como um fato social, um espaço de interação infantil e de

constituição do sujeito-criança como conjunto humano, produto e produtor de história e cultura. Para ela deve-se perceber as perspectivas sócio-histórica e antropológica, que é um tipo de atividade onde "[...] a base genética é comum à da arte, uma atividade social humana, que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança seria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios".

Pode-se perceber com a criança que a brincadeira envolve relações interindividuais aprendizagem social e cultura. Não há um jogo natural na própria criança, pois ela aprende a brincar indicando claramente uma forma de comportamento social. Para Brougère (2000)"a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: nele, as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nela os objetos podem apresentar-se com significado diferente daquele que possuem normalmente" (apud WAJSKOP, p. 1997. Isso não significa que é uma atividade sem perspectiva ou realizada de forma aleatória e seu significado para a criança. Para ela, há decisões a tomar papeis a assumir, significados a atribuir, escolhas a fazer, representações de objetos e acordos interpretativos tornando a brincadeira numa atividade voluntária e consciente.

A visão moderna produz um comportamento em relação ao brinquedo, de forma que o brincar da criança não assuma o caráter de prioridade para a sociedade que espera dela uma preparação para os novos enfrentamentos da época tecnológica e informacional em que vivem, ou pelo menos, o brincar de forma livre sem outros comprometimentos, não é visto como essencial. Não incluo aqui o aspecto do lazer como empreendimento e investimento turístico.

Utilizo intencionalmente para demonstrar essa minha afirmação a pesquisa realizada por uma multinacional fornecedora de produtos de bens de consumo no mundo, a *Unilever*, pelo fato de que está no Brasil desde a década de 20 e vem acompanhando as crianças nesse período e tem traçado um perfil do comportamento da sociedade nesse tempo. Apesar de sua intenção de se adequar no mercado potencializando suas vendas para continuar desenvolvendo ações nesse sentido, o que a leva a investir em pesquisa social e econômica, vejo que apresenta dados relativos ao meu trabalho de relevância para o estudo em questão pelo que apresenta para o conhecimento da atitude dos pais e da criança diante do brincar atualmente. O instituto de pesquisa dessa empresa entrevistou 1.014 pais durante dois meses em 2006, constatando a seguinte realidade, correspondendo à prioridade dos pais para os filhos hoje (QUADRO 1). Chama minha atenção o comportamento dos adultos em relação à criança, porque são produto e reflexo da modernidade.

1. Brincadeiras preferidas dos filhos mais citadas pelos pais	
Assistir TV, vídeo ou DVD	97
Cantar/ouvir música	81
Desenhar	81
Andar de bicicleta, patinetes, patins, *skates* e carrinhos de rolimã	79
Jogar bola	68
2. Brincadeiras dos filhos menos citadas	
Cinema, teatro e show	19
Ficar no computador (jogos e internet)	16
Jogar ioiô/ pião	16
Pingue pong / pebolim	10
Tocar um instrumento	8
3. Considerado prioridade pelos pais	
Melhor qualidade no ensino nas escolas	56
Mais segurança nas ruas e nas escolas	53
Mais acesso à saúde	51
Acesso á atividades complementares à escola (informática/idiomas)	32
Passar mais tempo na escola	29
4. Onde as crianças mais brincam	
Quintal de casa	56
No quarto	49
Escola	46
Rua	40
Sala	33
5. Com quem as crianças mais brincam	
Amigos bairro/rua	**71**
Amigos da escola	69
Irmãos/irmãs	56
Pai/mãe	37
Primos/primas	34
6. Principal benefício do brincar para os pais	
Deixa as crianças mais alegres	51
Diverte	34
Ensina a criança a conviver e a se relacionar com os outros	31
Ocupa o tempo da criança	21
Deixa a criança mais tranqüila/calma	20

Fonte:Unilever /ano: 2006
Quadro 1 – Prioridade dos pais para os filhos

Esses quadros revelam que o interesse maior dos pais hoje está voltado para o ensino formal e para a segurança. Quando se referem ao brincar vejo que relacionam a um aspecto importante na modernidade que é a segurança. Nesse sentido, o brinquedo preferido é aquele que a criança utiliza dentro de casa. Esses dados me chamam a atenção e me retratam um perfil que a modernidade construiu. Uma espécie de desencantamento do mundo do qual o brinquedo faz parte, utilizando as considerações de desencanto de Weber (2001) para a racionalização que predomina nessa lógica. Ele reforçou o meu desejo de desenvolver um estudo mais ampliado sobre o brinquedo como produto material e simbólico da cultura da modernidade diante dessa realidade, embora soubesse de antemão que a construção desse objeto pressuporia transcender a aparente dicotomia entre a objetividade e a subjetividade da temática. Isto porque pesquisar o brinquedo moderno e tradicional é lidar com simbologias de sociedades pré-modernas e, ao mesmo tempo, com a lógica objetiva de mercado da sociedade moderna, com implicações para decifrar seus códigos de funcionamento. Movida por essas idéias iniciais e descobertas, senti-me motivada a definir nesta pesquisa como tema central o brinquedo como um objeto com significações da cultura da modernidade observando-o nas categorias que elenquei. E, consequentemente, como bem da indústria cultural que atende à sociedade de consumo no contexto da globalização em São Luís.

Pretendi, ao mesmo tempo, fazer um contraponto com a permanência nesse contexto contemporâneo, do brinquedo pré-moderno, a que chamo de tradicional, investigando suas principais diferenças em relação aos modernos, como se adaptam às características modernas, se e como dialogam nesse contexto contemporâneo, reforçando assim o aspecto de reafirmação da tradição no lugar. A fim de melhor situar a questão, neste trabalho categorizo os brinquedos de acordo com sua origem em tradicionais e modernos e quanto à sua produção em industrializado e artesanal. Dessa forma vejo as quatro categorias de brinquedos já citadas sendo utilizado pelas crianças na modernidade: os tradicionais, os industriais, os regionais e os virtuais, ligados a objetos, ações e mediação social. Os chamados tradicionais, como bonecas, bolas, bilboquês, cordas de pular, pião, cavalo de pau e pipa, entre outros, estão presentes na realidade de adultos e crianças por inúmeras gerações e se perpetuaram pela oralidade e pela vivência cultural da sociedade. Optei por chamá-los dessa forma, por ver que na literatura eles são assim identificados, como um aspecto de demarcação histórica temporal.

Para fundamentar essa denominação percebo que tradição no sentido amplo é tudo aquilo que uma geração herda das suas precedentes e lega às seguintes. Tem sido explicada mais precisamente como uma transmissão oral de lendas ou narrativas ou de valores

espirituais de geração em geração. Ou ainda a crença de um povo, algo que é seguido conservadoramente e com respeito através das gerações, talvez uma recordação, memória ou costume baseiando-se normalmente em dois pressupostos antropológicos: a) as pessoas são mortais; b) a necessidade de haver um nexo de conhecimento entre as gerações. Os aspectos específicos da tradição devem ser vistos em seus contextos próprios: tradição cultural, tradição religiosa, tradição familiar e outras formas de perenizar conceitos, experiências e práticas entre as gerações.

Nessa percepção utilizo o conceito de tradição no brinquedo como modo de transmissão da cultura na perspectiva descrita por Puillon (1991, p, 710) "[...] o que persiste de um passado no presente em que ela é transmitida. Presente em que ela continua agindo e sendo aceita pelos que a recebem e, que, por sua vez, continuarão a transmiti-la ao longo das gerações". Considero que os brinquedos tradicionais nasceram antes da modernidade, embora seja difícil precisar quando, assim como é difícil definir quando nasceu a própria modernidade. Porém, foram gerados em um lugar, mesmo que desconhecido, e nem sempre com a intenção do brincar infantil. Muitos estão mais presentes em determinadas áreas do globo do que em outras, o que faz com que para as crianças ludovicenses alguns já sejam desconhecidos.

Brinquedos como os soldadinhos de chumbo, os bilboquês e as bonecas de porcelana, que tiveram sua produção num tempo específico, são hoje mais direcionados aos colecionadores do que ao brincar infantil. Existem *sites* na *internet* específicos para a venda de brinquedos raros com esse objetivo[11]. No entanto, existem outros brinquedos tradicionais bastante comuns, como a bola, a boneca, a pipa, a bolinha de gude, etc. Observando a história dos brinquedos tradicionais vejo que alguns eram instrumentos de guerra que foram transformados pela criança, como a pipa, por exemplo, introduzida no Maranhão pelos portugueses no século XVI, usada pelos adultos em estratégias militares (ATZINGEM, 2000). Ele continua como um dos brinquedos mais populares nos espaços periféricos da cidade de São Luís

A literatura sobre o assunto diz que as brincadeiras em sociedades pré-modernas eram muito ligadas às vivências míticas e os jogos compunham um cenário de comemorações sazonais ligados muitas vezes à religiosidade, à colheita, ao plantio e às competições dos lugares. A exemplo, nas sociedades coletoras, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos faziam parte do dia-a-dia do homem, independente do gênero, da idade, da condição de adulto

[11] Disponível em www.brinquedoraro.com.br

ou criança, pois todos participavam ativamente dessa prática de sua cotidianidade. Com a passagem para a modernidade essa realidade se modificou. Novas concepções chegaram ao lugar já que os conceitos são interpretados na escala local de acordo com o seu tempo, inspirados pela história do presente (SANTOS, 2005). É nessa perspectiva que muitos brinquedos tradicionais hoje são reelaborados, adaptados aos novos tempos, muitos são industrializados, mesmo sem perder a forma original. Vejo isso ocorrer com o pião, com a corda de pular, com a pipa, a boneca, a bola, entre outros.

De fato, não só a relação entre a criança e o brinquedo sofreu alterações como ele próprio, pois a cultura desenvolvida pela oralidade não fica cristalizada, podendo ser alterada ou modificada à proporção que as gerações vão passando. Torna-se evidente, porém, que mesmo que as crianças não brinquem com alguns dos brinquedos tradicionais, a permanência deles nas sociedades contemporâneas já é prova de perpetuação de hábitos ou costumes de gerações anteriores numa mistura com os brinquedos modernos, num encontro entre o local e o global, o passado e o presente. Santos (ib. id.) observa que existem alterações que vão se tornando realidade à proporção que a relação entre as diversas escalas espaciais da modernidade vai compondo uma nova forma e mediação bastante diversa do que ocorria no passado. E, isso especialmente com respeito à região "[...] No passado distante, a região fora um sinônimo de territorialidade absoluta de grupo, com as suas características de identidade, exclusividade e limite, devidas à presença única desse grupo, sem outra mediação". A diferença entre áreas se devia a essa relação direta com o entorno. Hoje, cada vez mais os lugares são condição de suporte de relações globais que, sem eles (lugares), não se realizaria. As regiões se tornaram lugares funcionais do todo, espaços de conveniência onde se encontram as quatro categorias de brinquedos que elenquei na pesquisa.

Na categoria de brinquedo industrializado considero os brinquedos criados na modernidade, frutos da indústria cultural, que apresentam modelos característicos e perfis contemporâneos gerados num lugar, porém com ampla penetração no mercado mundial. Considero dessa forma na evidência de que a cada época, novos objetivos e ações vêm juntar-se às outras, modificando o todo, tanto sob o aspecto formal quanto substancial como um sistema técnico, base material da globalização, numa afirmação do movimento de unificação acelerado pelo capitalismo e numa espécie de relação unitária na escala do mundo mediada pelas indústrias nacionais e pelos produtos licenciados e importados (FIGURA 1).

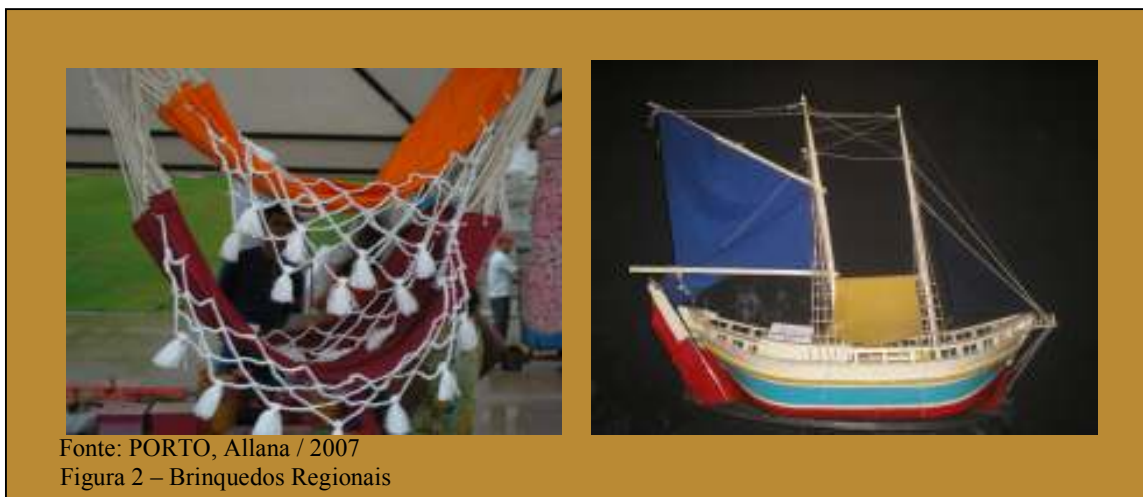
Nesta categoria incluo, todos os tipos de brinquedos produzidos industrialmente, independente da qualidade e do material utilizado na fabricação, por reconhecer que existe uma variedade muito grande deles. Além disso, há um direcionamento da produção quanto ao

preço do produto a um público de maior ou menor poder aquisitivo, resultado da dinâmica dos espaços, da globalização que supõe adaptação permanente das formas e das normas às necessidades do mercado, criadas em diversos níveis geográficos e políticos, mas submetidos à competitividade mundial, às normas globais induzidas por organismos supranacionais.

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 1 – Brinquedos Industrializados

A categoria brinquedo regional é pensada como um brinquedo de um subespaço, um lugar funcional do todo, espaço de conveniência que resiste à globalização e, ao mesmo tempo, ganha universalidade. Incluo os brinquedos que são reconhecidos como produção artesanal, utilizando matéria-prima específica da região. Consiste num produto de pequenas fábricas e oficinas, normalmente vendido em feiras, exposições e no comércio informal. Muitos são também utilizados em rituais religiosas e similares (FIGURA 2).

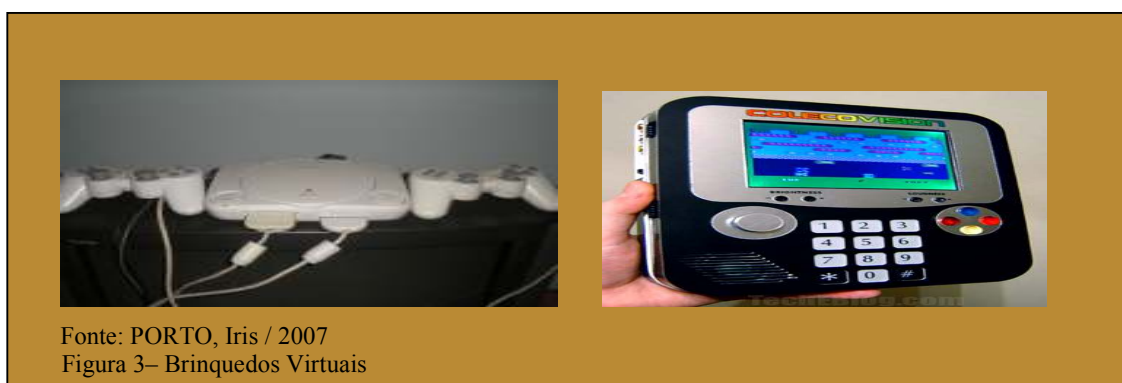
São brinquedos com identidade local tanto no que concerne ao material quanto no que diz respeito no tipo, modelo e função. Rodrigues (2000, p. 24) reconhece esse fato ao afirmar que existem realidades gerais e locais na confecção de brinquedo “[...] as crianças do Oriente ou do Ocidente brincam com os mesmos brinquedos: a pipa, as rodas cantadas, o cabo de guerra, as sapatas ou amarelinhas. Porém, existem brincadeiras que têm características mais regionais pelas características do clima, relevo e cultura”. Essa regionalidade enriquece os estudos da cultura local na interface da cultura global pelas especificidades de cada lugar. E, ao mesmo tempo dá uma tessitura interessante, compõe uma espécie de resistência e de identidade cultural.

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 2 – Brinquedos Regionais

Considero importante os brinquedos regionais, como artefatos da cultura material e simbólica porque permitem à criança construir conhecimentos sobre o meio social em que vive e seus aspectos físicos, biológicos, geográficos, históricos e culturais. Eles também são identificados como populares, embora devamos ter cuidados nessa terminologia. Para Murcia (2005, p. 110) "[...] é normal que expressões como tradicional, popular, autóctone e folclórico confundam-se e sejam utilizadas indistintamente". Assim, brinquedo popular é aquele praticado pelas massas, porém nem todo brinquedo popular é regional.

A instância regional também permite à criança conhecer o lugar em suas diversidades de formas, explicar e representar o espaço e localizar-se, a fim de aprender a pensar, a inventar e reinventar sua realidade. É no lugar que ela vai construindo autonomia, identidade cultural, social e histórica, na medida em que retrata e exemplifica uma realidade social e econômica da distribuição do espaço em que vive. Nesse sentido, brincar com brinquedos regionais é um aprendizado de vida que leva as crianças por esse ou aquele caminho como resultado da materialidade das relações que ocorrem nos lugares. Representa, portanto, condição e suporte de relações globais, na medida em que os brinquedos regionais se mantêm presentes em todas as sociedades modernas apesar da influência da mídia para o consumo dos industrializados e da intensa resposta na aceitação e aquisição. Cabe investigar o que garante sua continuidade, pensar as relações que se estabelecem entre o artesão e o mundo mercantilizado do lúdico diante do apelo publicitário, das complexidades da sociedade em que vivemos e do novo perfil da criança contemporânea e do mundo tecnológico, especialmente a que vive no mundo urbano.

Quanto aos brinquedos virtuais[12] (FIGURA 3) considero aqueles que são brincados no computador com uma grande disseminação de jogos, inseridos no contexto dos movimentos que deram forma a eles, influenciados pelos meios de comunicação de massa, cinema e *internet*. Reconheço que os virtuais são industriais quanto à produção, porém os identifico nessa categoria específica pela singularidade de fugirem à idéia de artefato da cultura material. Nessa co

ndição vejo que traduzem idéias e conhecimentos muito relacionados a uma série de ações que levam as crianças a agirem diante deles obedecendo a uma lógica de comando. Eles não são objetos identificados pelo lugar de criação, mas pela forma e função que desempenham e que permitem.

Fonte: PORTO, Iris / 2007
Figura 3– Brinquedos Virtuais

Observo que os jogos virtuais atraem a grande preferência das crianças modernas e deixam muitos adultos confusos quanto à sua adequação como brinquedo. Vejo que essa reação adulta está relacionada ao fato propagado de que esses jogos parecem estar envoltos em histórias de violência e carregam uma carga de simbolismos e mitos. Em São Luís são bastante discutidos por pais e educadores por estarem bastante vinculados além da violência, ao ocultismo, sexualidade, ritualismo e religiões orientais, aspectos que discuto em capítulo adiante. Esses brinquedos têm uma grande vinculação com uma das características essenciais da modernidade no fim do século XX apontada por Castells (2006), as redes. Estas podem ser locais e globais por cobrirem todo o ecúmeno e, na verdade, o principal instrumento de unificação do planeta, relacionadas às outras instâncias da produção, circulação, distribuição e consumo. Normalmente eles se tornam conhecidos pelas crianças pela *Internet*.

[12] Segundo Ferreira (1997) virtual é o que resulta de ou o que constitui uma emulação, por programas de computador, de determinado objeto físico ou equipamentos de um dispositivo ou recurso, ou de certos efeitos ou comportamentos.

Com essas quatro categorias percorro o caminho de mudanças do brinquedo para observar que, ao longo do tempo, os brinquedos artesanais ou regionais tão comuns nas gerações passadas, foram nas últimas décadas do século XX sendo substituídos pelas crianças pelos industriais, especialmente nas áreas urbanas e expressam uma linguagem da modernidade. Contraditoriamente, porém bem caracterizado na cultura da modernidade, constato que atualmente os brinquedos artesanais parecem adquirir novo impulso e incentivo à sua permanência, segundo os artesãos ouvidos nesta pesquisa no momento atual em São Luís. Para eles, o artesanato na cidade experimenta atualmente um momento muito especial, justificado pelo incentivo que a prefeitura municipal tem dado, no sentido de abrir espaços para sua entrada, em forma de feiras, exposições, expansão pelos bairros, em programas muito variados *"para nós, esses espaços são muito importantes, não só pelas vendas, mas principalmente pelos contatos que fazemos, pelos clientes que passamos a ter, pelas encomendas que já ficam agendadas, entre outros aspectos positivos para o nosso trabalho*"; *" nunca sentimos que há tanto interesse e espaço sendo abertos para os artesãos como agora*" afirmam duas artesãs.

Para esse trabalho havia um horizonte de questionamentos básicos e complementares que se impunham durante a pesquisa sobre essas categorias. Somava-se a isto a exigência de compreender as evidentes transformações culturais transnacionais que possibilitam atualmente a interpretação da existência de brinquedos idênticos nas diversas partes do globo construindo uma imagem do mundo, da brincadeira e da criança. Essa imagem está ligada às referências culturais, mas, estruturalmente a uma mensagem igual que aborda as mudanças pelas quais passa a cultura infantil na escala do capitalismo mundial. Essa cultura é amplamente ligada à mídia e envolve a criança tanto pela possibilidade que ela tem de escolher os produtos. Mais do que nunca eu estava consciente de estar estudando um fato social por se tratar de elementos sócio-antropológicos considerando a visão de Mauss (2003)[13], e por ser resultante de e por desencadear relações entre atores sociais.

Assim, quando foco as mudanças do brinquedo na cultura da modernidade, faço-o na percepção de que estão ligadas às transformações que o mundo e os lugares conheceram e que o brinquedo reflete e permite acesso a elas. E de que tal fenômeno tem reflexo também nas mudanças pelas quais a infância tem sofrido no decorrer da história mundial envolvendo a

---

[13] Mauss(2003) denomina como fato social total os eventos que envolvem elementos sócio-antropológicos, econômicos, políticos, psicológicos. Todos estes elementos acontecem ao mesmo tempo e comumente desencadeiam relações de reciprocidade entre grupos e atores sociais envolvidos. No caso do brinquedo há aspectos de diversas ordens imbricados em sua transformação, tais como os simbolismos, as funções, os processos de comunicação estabelecidos entre as sociedades e os atores envolvidos na produção e distribuição do brinquedo, marketing, código, etc.

passagem das sociedades agrícolas para as industriais, incluindo a redefinição do propósito da infância nas sociedades ao longo do tempo, com suas implicações, especial e mais recentemente, naquilo que tem sido chamado de globalização. Esse fato acelera as interações entre as principais sociedades gerando impacto sobre a criança, dentro dos padrões mais amplos da experiência moderna. Entre eles a expansão do consumo visando-a, como um dos seus alvos. Entendo que um estudo sobre o brinquedo, seus usos e valores na modernidade tem de estar situado, a um contexto cultural específico desse consumo e uso pela criança.

Outra evidência importante para mim neste trabalho é o fato de que as infâncias refletem as sociedades em que se inserem e também ajudam a construí-las. O brinquedo e os seus usos são reveladores das formas que assumem as evoluções da cultura infantil na passagem para a modernidade. Considero que o brinquedo é um elemento importante para se compreender a sociedade e o lugar, onde ele é produzido - na categoria industrializado ou não - pois todos os lugares, apesar das influências externas, possuem costumes singulares, formas de consumo específicas que reafirmam para atingir esse objetivo. Foi assim nas sociedades caçadoras-coletoras, agrícolas, nas civilizações clássicas, pós-clássicas, pré-modernas e modernas, utilizando as categorias de sociedades usadas por Stearns (2006)[14].

As diferenças são bem evidentes quanto à visão que as sociedades desenvolveram localmente sobre o brinquedo e a criança. Por exemplo, os caçadores-coletores tradicionais trabalhavam poucas horas por dia deixando bastante tempo para dedicar às crianças. Até hoje, entre as sociedades coletoras contemporâneas, crianças e adultos brincam juntos com freqüência, o que não é comum nas sociedades ocidentais modernas que demarcam o mundo infantil de forma diferente e separado do mundo adulto por possuírem uma visão bastante diferenciada de tempo, espaço e ocupação adulta. A partir dessas observações, passei a perceber mais claramente as mudanças que ocorreram em relação ao brinquedo nas últimas

[14] Stearns (2006) considera a infância na história mundial diante das sociedades agrícolas como as primeiras grandes mudanças, porém de pouco conhecimento porque as sociedades caçadoras-coletoras deixaram poucas informações. Nas sociedades clássicas ele enquadra a da China, Índia e do Mediterrâneo/Oriente Médio de cerca de 1000 a.e.c., até o colapso dos impérios clássicos por volta do 5º ou 6º séculos e.c. Na era pós-clássica ele considera que houve o impacto das mudanças religiosas datando-a entre os anos 500 e 1450, após a queda dos impérios clássicos, entre elas a expansão da civilização como forma de organização humana. Os séculos finais do período pós-clássicos incluem as rotas internacionais, na Afro-Eurásia, sob a égide do Império Mongol e, depois de um certo período as grandes viagens comerciais chinesas do início do século XV. Imitações caracterizam esse período das sociedades estabelecidas pelos recém-chegados: o Japão deliberadamente copiando a China, a Rússia imitando o Império Bizantino marcaram esse período. A infância no Ocidente Pré-Moderno em que é evidenciado por Áries (2001) de que não havia um sentimento de infância. O modelo Moderno com as pressões do colonialismo dos séculos XVIII e XIX em que a sociedade centrava no aumento da produção para uma economia comercial mundial em crescimento. Ele distribui esse momento na Ásia se adaptando ao novo modelo, especialmente o Japão, a Revolução Comunista na Rússia, China, Cuba e Vietnã, num ataque a influência ocidental. Ele considera ainda a infância nas sociedades afluentes dos séculos XX e XXI.

décadas relacionadas à vinculação com a sociedade assim como o lugar que o novo sistema midiático e lúdico confere à criança como o acesso à cultura mercantil contemporânea.

Na intenção de pensar o brinquedo com todas as reflexões que já pontuei ao tomar São Luís (FIGURA 4) como o lugar de minha investigação, um lugar que sofreu consideráveis mudanças nas últimas décadas do século XX e se tornou uma metrópole. Essa condição alterou e continua alterando seus aspectos físicos, políticos e sócio-econômicos. É necessário que eu faça a observação de que compreendo o termo cidade[15] além da visão geográfica - uma área demarcada politicamente - também conforme Weber (2001) ao reservar essa expressão para certos tipos de organização espacial definidos principalmente em termos de cultura, num sentido puramente cultural do urbano, fora de especificidade espacial.

Nesse sentido, São Luís demonstra que as mudanças que a sociedade local vem experimentando, especialmente na fase de industrialização, refletem as mudanças dela se comportar diante da criança e do seu brincar. Nesse sentido ela exibe em sua trajetória entre outros fatos, o olhar para a infância e o brinquedo, também com alterações que se comporta como a modernidade exige o que se torna interessante para ser estudado considerando a origem histórica da cidade reconhecida com o título de Patrimônio Cultural da Humanidade, o que induziria a pensar em manutenção de tradições culturais locais.

Fonte: Prefeitura de São Luís
Figura 4 – São Luís do Maranhão

[15] O termo cidade é um conceito abordado por diversos autores e todos concordam que ela é o espaço de determinada sociedade, embora se considere um conceito bastante fluido com estudos e questionamentos que ajudam a compreensão de sua concepção. Para Lefebvre (2004) denomina sociedade urbana a sociedade que resulta da urbanização completa, hoje virtual, amanhã real. Para ele, essa definição acaba com a ambigüidade no emprego dos termos "[...] com efeito, frequentemente se designa por essa palavra, "sociedade urbana", qualquer cite: a cite grega, a cidade oriental ou medieval, a cidade comercial ou industrial, a pequena cidade ou a megalópoles. Numa extrema confusão esquece-se ou se coloca entre parêntese as relações sociais (as relações de produção) das quais cada tipo urbano é solidário. Compara-se entre si "sociedades urbanas" que nada tem de compatíveis. Isso favorece as ideologias subjacentes: o organicismo (cada sociedade urbana, em si mesma, seria um "todo" orgânico, o continuísmo (haveria continuidade histórica ou permanência da "sociedade urbana"), o evolucionismo (os períodos, as transformações das relações sociais, esfumando-se ou desaparecendo).

2.2. São Luís, referência do campo de pesquisa

São Luís do Maranhão é um lugar que ocupa uma área de 828,01 Km² e está localizado no Nordeste do Brasil a 2° ao sul do Equador, a 24 metros acima do nível do mar. Localiza-se ao norte do estado, abraçada pelos rio Anil e Bacanga e se situa na Ilha do Maranhão (FIGURA 5). Segundo o IBGE (censo 2000), o município possui 870.028 habitantes[16], sendo 837.584 na área urbana e 32.444 na área rural. A população é jovem sendo 63,87% (555.709 habitantes) com idade inferior a 29 anos, destacando-se que 375.624 (40,17%) são menores de 19 anos. É um pólo de atração do Estado e circunvizinhanças, por ser a capital.

De cidade simples com perfil interiorano do passado, São Luís revela hoje as complexidades das cidades grandes como resultado da modernização que vem experimentando. Um desses fatos é que muitos empreendimentos industriais se instalaram no município nas últimas décadas do século XX, causando impactos positivos e negativos em todos os segmentos. Ela é considerada a comunidade mais antiga do Estado do Maranhão (FEITOSA E TROVÃO, 2006) e tem sofrido as alterações apontadas por Santos (2005), quando diz que as cidades mudaram de conteúdo. Antes eram as cidades dos notáveis, hoje são da economia, onde a rede urbana é cada vez mais diferenciada e complexa.

É comum ouvir dizer que São Luís é a única capital brasileira que não nasceu lusitana[17]. Meireles (2001), historiador maranhense, diz que foi entre tupis, tapuias e

---

[16] O Censo 2007 ainda está fazendo a coleta no momento em que escrevo, porém os dados parciais apontam uma população que ainda não atinge um milhão de habitantes, mais precisamente 957.899 habitantes

[17] O tema da fundação da cidade permanece ainda em debate. O Jornal O Estado do Maranhão de 8 de setembro de 2001, a propósito dos 389 anos de fundação da cidade publicou a opinião de três historiadores. Na visão de Maria de Lourdes Lacroix que defende a fundação portuguesa por Jerônimo de Albuquerque, não teria havido tempo hábil para que os franceses estabelecessem em São Luís uma verdadeira colônia, por permanecerem apenas três anos, de 1612 a 1615. Para a historiadora o termo fundar remete a estabelecer, construir, lançar os alicerces e, principalmente, dotar o burgo de instituições civis permanentes, o que os franceses não fizeram. Assim, para ela, a fundação francesa é um mito explorado pela elite decadente do Maranhão, no final do século XIX. Um passado glorioso teria sido inventado como forma de suportar a decadência que se instaurou nesse momento. O historiador Ananias Martins, atribui aos franceses, sem sombra de dúvida, essa fundação, pois foram os primeiros colonizadores do território que viria a ser a cidade, pela conotação ocupacional que deu posse, incluindo rituais e estatutos, e o período de ocupação regular por três anos, sem contar vinte anos de contatos iniciais fazendo escambo com os índios, Na opinião de Mário Martins Meireles, há que se fazer uma diferença entre um corsário, um navegante que leva consigo uma carta de cônsul, ou seja, viaja com o aval do monarca e um pirata e um pirata, um bandido dos mares. Daniel de La Touche, acusado de pirata pela primeira, seria um corsário na visão de segundo. A rainha regente, Maria de Médici havia lhe dado a concessão para a colonização de terras ao sul da linha do Equador. A corte lhe autorizava a tomar posse em seu nome, de cinqüenta léguas de terras a cada banda do forte a ser construído no Maranhão. A rainha fez questão de enviar uma missão de padres capuchinhos do Convento de Paris para catequizar os futuros súditos franceses. No dia 8 de setembro de 1612 era fundado o Forte, que deu origem a Vila São Luís. Tratava-se, pois de uma expedição colonizadora em nada comparável a ações de pirataria. Segundo o historiador, o mais correto é dizer que São Luís é uma cidade portuguesa que nasceu francesa.

maranguaras que em 1612 *Upaon Açu*[18] foi ocupada. Oliveira (2003) cita como responsáveis por essa ocupação os fidalgos Daniel de *La Touche* senhor de *La Ravadière*, o rico Nicolas de Harley, conselheiro do rei, senhor de *Sancy* e Barão *Molle* e *François de Razilly*, senhor de *Rasilly e Auineles*, glória da marinha francesa a serviço do rei da França, Henrique IV e, com a morte deste, sob a autoridade de Maria de *Médic*i, regente na menoridade de Luis XIII.

Oliveira (ib. id, p. 42) diz que os primeiros dias da conquista do lugar em que São Luís nasceria foram à sombra de folhas de pindoba "[...] escolhido para sede da colônia um altaneiro promontório na confluência dos dois maiores rios da ilha, ai rezaram os capuchinhos, a primeira missa no Maranhão. Puseram-se então, franceses e indígenas já confraternizados, a trabalhar na construção de um forte e na ereção das residências, estas todas de folhas de pindoba". Anos depois São Luís se tornou cidade e vivenciou períodos áureos nas artes, nas letras, destacando-se por seus filhos ilustres entre os quais poetas e literatos, adquirindo o título de Atenas Brasileira[19].

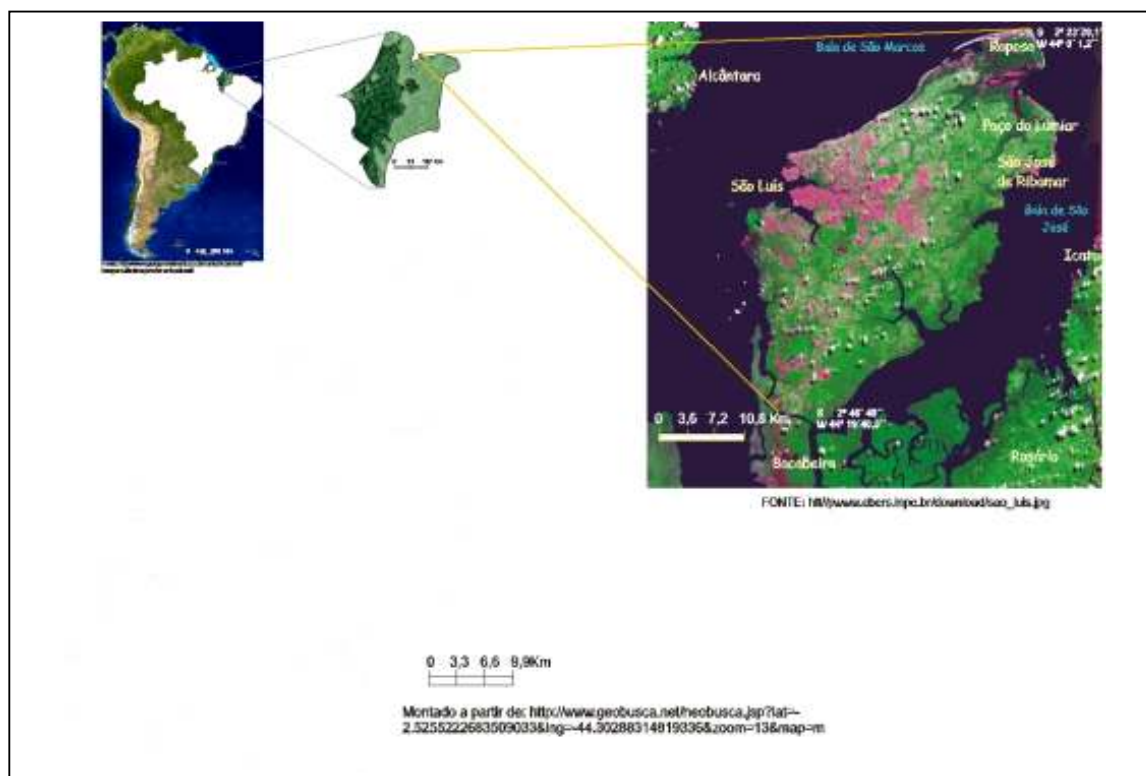



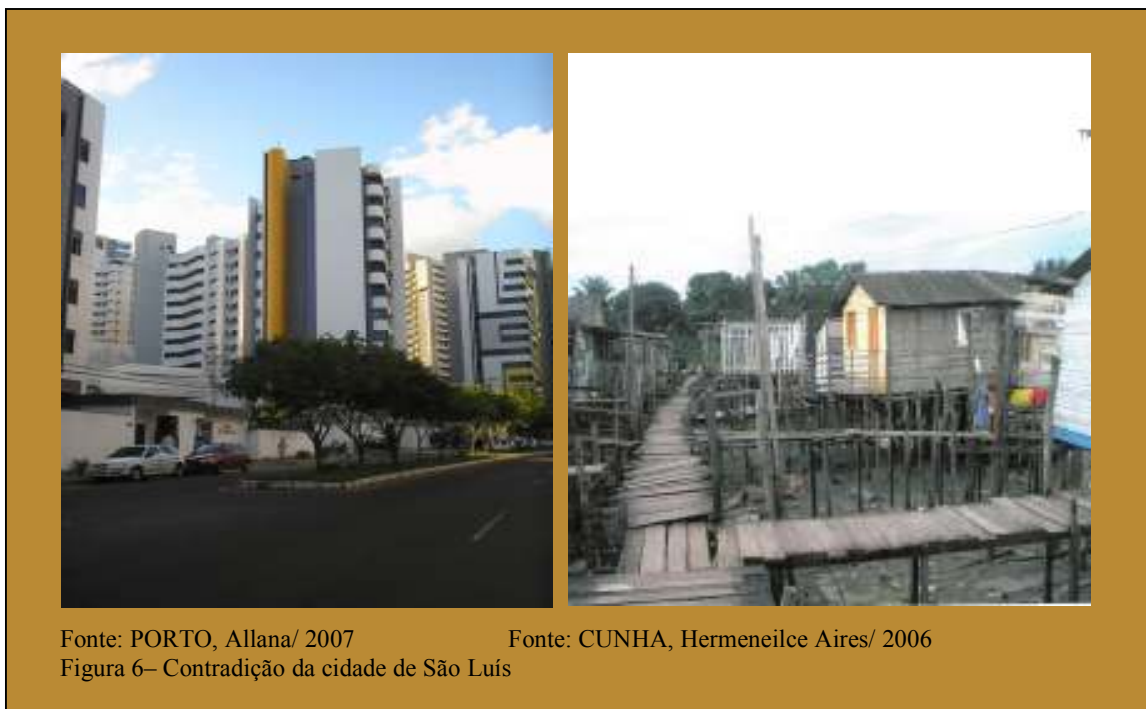
Figura 5– Localização de São Luís

[18] Upaon Açu é o nome indígena da ilha em que se situa o município de São Luís. Ainda hoje, é o nome oficial, legitimada pela Assembléia Legislativa do Estado.

[19] Meireles (1994) diz que no ano de 1819, os naturalistas Spix e Martius em viagem ao Maranhão teriam ficado surpreendidos e intrigados, com o esmero e o refinamento daquela sociedade encontrada nos confins do novo mundo. Ao descobrirem a explicação para tal, registraram que "[...] já de muito tempo é costume, no Maranhão, mandar educar em Portugal as jovens das famílias opulentas; os rapazes vão formar-se em inglaterra e na França."

Posso destacar na trajetória de alterações de São Luís o surto de desenvolvimento econômico do século XIX, e, especialmente após 1950, pelos fortes impactos das migrações internas e das aceleradas modificações socioeconômicas que o país experimentou nas últimas quatro décadas em seu rápido processo de urbanização, que atingiu a cidade. Considero, nesse sentido, conforme Lefebvre (1970), que o conceito de urbanização não se restringe ao crescimento físico dos artefatos, das cidades, ou de seus prolongamentos materiais pelo meio geográfico circundante, porém compreende, também, a difusão das subjetivações desenvolvidas no interior das cidades, pelas outras cidades e pelos meios geográficos circundantes, realidade experimentada por São Luís.

O crescimento da cidade foi lento, porém nas décadas de 70 e 80 teve seu processo de urbanização acelerado face à implantação de conjuntos habitacionais, em direção à porção centro-oriental do município, e da instalação de projetos e indústrias que contribuíram significativamente para o crescimento da população e para a mudança do seu ritmo. Cheia de contradições, apresenta como as demais cidades brasileiras graves problemas sociais (FIGURA 6). Em São Luís mais de 459 mil pessoas moram em locais surgidos à margem da ocupação legal do solo urbano. É uma cidade com 257 bairros dos quais 118 nasceram de ocupação desordenadas, cujos moradores vivem diversas formas de exclusão.

Fonte: PORTO, Allana/ 2007 Fonte: CUNHA, Hermeneilce Aires/ 2006
Figura 6– Contradição da cidade de São Luís

Trato essa trajetória em São Luís sem deixar de pensar nela como um lugar que se constitui em artefato ou obra de arte (ALDO, 2001, p. 139) “[...] partes inteiras da cidade

apresentam sinais concretos do seu modo de viver, uma forma e uma memória". É um objeto conceitual, abstrato, embora construído sobre uma base material formada por edificações, arruamentos, monumentos, etc. (GONÇALVES, 1995). É também a trajetória que observo com o brinquedo, com a criança ludovicense e com a infância nesse período diante do fenômeno moderno da globalização e da visão da indústria cultural contemporânea, especialmente nas quatro últimas décadas que mudaram o brincar e influenciaram o lugar.

O brincar das crianças em São Luís segue a lógica econômica em que entre os menos favorecidos há poucos lugares para o lazer coletivo e em casa, há poucos brinquedos. Entre eles predominam os tradicionais e artesanais, em detrimento dos industrializados e há um maior contato com as brincadeiras, convive com a falta de espaço, de solidariedade, de segurança e de respeito, além de sofrer excesso de limitações. Em conseqüência, ela convive com o excesso de horas diante da televisão e com baixa de qualidade de vida enquanto entre os mais privilegiados economicamente existe a situação de superproteção, falta de espaço para brincar livremente, limitação de brinquedos a *playgrounds* das áreas de lazer dos condomínios e a parques temáticos, vive com excessos de atividades, com vida sedentária e com excesso em jogos no computador, o que se constitui em privação de liberdade conforme Sen (2002). Sofrem a falta do espaço para brincar, utilizam predominantemente os brinquedos industrializados e virtuais especialmente pela existência de computadores residenciais e jogos eletrônicos de fácil acesso vivendo, porém, outras formas de exclusão urbana em que os condomínios verticais e horizontais (FIGURA 7) isolam as crianças e demarcam regras para sua circulação e brincadeiras. Normalmente elas têm pouca noção espacial do lugar em que vivem do espaço da cidade, porque não a conhecem realmente, pela falta de convivência com espaços públicos maiores, submetidos face a esse isolamento a que são submetidas e pela super-proteção que recebem, o que as impede de explorarem o seu entorno.

Por outro lado existe um claro abandono do brinquedo tradicional e regional pela falta de acesso e eles de forma, talvez não intencional, porém pelas contingências do lugar onde moram. As brincadeiras são limitadas aos *playgrounds* e aos espaços de lazer dos *shopping centers* e aos comportamentos sociais dos condomínios, como circunstancia da vida moderna a que estão submetidas.

Fonte: PEREIRA, Regina Célia/ 2006
Figura 7 - Aspecto panorâmico de São Luís

Para compreender São Luís hoje é necessário pensar fundamentalmente como Castells (2006) distinguindo notadamente dois sentidos extremamente distintos da urbanização que estão presentes em São Luís: a concepção espacial da população a partir de seus limites de dimensão e de densidade, e a difusão do sistema de valores, atitudes e comportamento denominado cultura urbana. Rios (2006) demarca a situação urbana de São Luis hoje em quatro faces, quatro lugares de características diferentes dentro de uma mesma cidade:

1. Cidade Histórica[20],
2. Bairros Tradicionais ou conjuntos habitacionais;
3. "Cidade Moderna";
4. "Cidade Inchada".

Cada face apresenta características específicas e um perfil do ato de brincar das crianças no lugar. Na "Cidade Histórica", a São Luís antiga, há poucas crianças morando nos casarões que compõem a área, porém é bastante freqüentado pelas que circulam no lugar vivendo em situação de rua, oriundas de bairros periféricos. Ambas sofrem a realidade dos

[20] Cidade Histórica faz referência ao Decreto nº10.089 de 06/03/86 Zona Tombada Estadual estabelecendo medidas de proteção para uma área urbana de cerca de 160 ha, englobando cerca de 2.500 imóveis, zona esta de entorno à zona tombada federal, assegurando-se assim maiores condições de intervenção ordenada e proteção aos bens culturais inseridos tanto no perímetro estadual, quanto ao perímetro de tombamento federal. Essas duas zonas tombadas foram incluídas no Plano Diretor Municipal de São Luís, lei nº 3.252 de 29/12/1992 como ZPH – Zona de Preservação Histórica, o que aumenta o nível de proteção, assegurando medidas legais nos três níveis de governo para a área urbana que abriga o hipercentro da capital maranhense, onde se exercem intensas atividades e usos residenciais, área esta com cerca de 250 há e 3500 imóveis.

que convivem em um não-lugar[21]. Um lugar hoje para entretenimento e para turistas (FIGURA 8). Augé (2000) explica da seguinte forma "[...] o espaço do não-lugar não cria nem identidade singular, nem relação, mas solidão e semelhança". No local situam-se exposições de artesanatos de diversas categorias diferentes e entre elas, a de brinquedos regionais. São peças que rememoram uma história e que são mais adquiridas por turistas do que por crianças ludovicense.

Fonte: Governo do Estado/ 2005
Figura 8 - São Luís Histórica

Os brinquedos que predominam nessas exposições estão em lojas e barracas espalhados na área. São confeccionados de materiais oriundos das palmeiras de babaçu, carnaúba, de buriti e tucum, de flandres, de madeira, de casca de mariscos, e de corda, entre outros, que retratam a vida tradicional do povo e produtos do lugar. Esses brinquedos também estão expostos nos museus no local. Eles rememoram a história da São Luís antiga e compõem o acervo exposto à visitação pública, de elementos típicos da vida maranhense em épocas passadas. (FIGURA 9).

[21]espaços que não tem processos identitários próprios e que a teia de relações é uma configuração de acontecimentos agenciados que se esgota ao ser criada. Um espaço em trânsito, um neo-nomadismo. Contemporaneamente designados "não-lugares", são espaços por onde as pessoas passam como meros utentes, sabendo que nunca mais se cruzarão. Paradoxalmente é aqui que um estrangeiro, perdido num país que não conhece, se encontra.

Fonte; PORTO, Allana / 2007
Figura 9 - Brinquedos tradicionais de São Luís

Na área há um trabalho da Secretaria da Cultura do município no sentido de estimular atividades e dinamizar os museus. Três casas são mantidas para esse fim: a *Casa de Nhozinho,* cujo nome faz uma homenagem ao artesão maranhense, e por retratar a vida e os aspectos da cultura popular do Maranhão; um acervo de sua obra da cultura popular encontra-se em exposição nesse museu (FIGURA 10). A *Casa do Maranhão* é o outro espaço que expõe produtos da cultura popular maranhense. E ainda a *Casa das Festas* - um local em que é rememorada e mostrada especialmente a cultura das festas tradicionais do Estado que se mantêm vivas e são desenvolvidas em calendários específicos durante o ano.

Em todos esses espaços são vistos brinquedos que estão relacionados à vida no município de São Luis e que se enquadram em minha categoria regional. Justifico essa inclusão pelo fato de estarem bastante identificados pelo material de que são confeccionados com os produtos da paisagem fisiográfica do lugar, seus modelos serem representativos das vivências do povo, além de serem originais em seus tipos e modelos que não se assemelharem a modelos tradicionais, sendo reconhecidos como próprios do lugar o que torna esses brinquedos regionais.

Fonte: PORTO, Allana/ 2007
Figura 10 – Exposição de brinquedos confeccionados por Nhozinho

Nas áreas dos conjuntos habitacionais de São Luís (FIGURA 11), as condições sócio-econômicas variam de acordo com o bairro em que eles se localizam. Isso porque a especulação imobiliária considera umas áreas mais nobres que outras de acordo com a infra-estrutura social do lugar, o que caracteriza sua condição. Nessa parte da cidade os brinquedos são variados e constituem um ambiente onde existem todas as modalidades elencadas nesta pesquisa, variando entre os locais mais centrais ou periféricos, seguindo a lógica de mercado quanto à oferta e demanda, o poder aquisitivo e o valor de compra.

Fonte: Secretaria de Cultura de São Luís / 2007
Figura 11 São Luís – Desterro, bairro tradicional de São Luís

Na "Cidade Moderna" (FIGURA 12), a São Luís verticalizada[22], os espaços físicos detêm uma infra-estrutura de bairro de classe média alta em que a maioria das crianças vive em condomínios verticais e horizontais fechados[23]. É uma área urbana constituída em décadas recentes com um valor imobiliário que naturalmente atrai a classe mais privilegiada economicamente. Pela localização de *shopping centers*, na área se torna um lugar de venda de brinquedos industrializados e virtuais, em detrimento do regional e tradicional. Em virtude desse alto poder aquisitivo dos pais é oferecido às crianças desse recorte da cidade uma grande variedade de brinquedos industrializados e jogos eletrônicos adquiridos não só no mercado interno, porém também nos virtuais.

Fonte: PEREIRA, Regina Célia/2006
Figura 12 - São Luís "Cidade Moderna"

A partir dessa realidade essa área apresenta as características de uma cidade urbanizada, um lugar bastante antropizado, com ilhas de calor, microclimas, grande volume de produção de resíduos sólidos, poluição sonora e visual. Um lugar bastante diferente de áreas pobres da cidade. Desde o começo da década de noventa a dinâmica imobiliária na

[22] Lefebre (2004) "[...] verticalização, ou seja, a altura erigida não importa a que ponto a partir do plano horizontal, pode tornar-se a dimensão do alhures, o lugar da ausência-presença: do divino; da potência; do meio fictício meio real; do pensamento sublime. O mesmo ocorre com a profundidade subterrânea, verticalidade inversa. É evidente que, nesse sentido, o u-tópico nada tem em comum com o imaginário abstrato. Ele é real. Ele está no coração desse real, a realidade urbana, que não está, ela própria, desprovida dessa semente. No espaço urbana, o alhures está em toda parte, e em nenhuma parte".

[23] Segundo o presidente do Sindicato da Construção Civil, em entrevista concedida ao Jornal O Imparcial dia 4 de novembro de 2002,o bairro que concentra o maior número de empreendimentos é o renascença, onde se encontra o metro quadrado de terreno mais caro da cidade de São Luís – entre R$ 1,1 mil a R4 1,4 mil.

chamada área nobre tem construído imóveis com linhas arquitetônicas de forte impacto visual e estético. A maioria é constituída por prédios de apartamentos e ou *flats* de alto padrão. Segundo Santana (2003, p. 276) “[...] verdadeiros enclaves fortificados, controlados por mecanismos de segurança privada, adensados nos terrenos formando a cidade vertical”. Esse espaço sofre impactos ambientais negativos observando-se uma escassez de áreas verdes abertas ao público, com alterações negativas que a modernização vem traçando.

Na “Cidade Inchada” [24], existem grandes problemas sociais, sanitários e de saúde pública (FIGURA 13). São lugares de ocupação recente, desordenados e sem infra-estrutura urbana básica, muitos deles ocupados durante a década de noventa através de lutas coletivas pela terra para morar. São espaços que segundo Santana (ib. id.) fazem parte de uma dinâmica sócio-territorial e onde uma periferia gigantesca avança em toda direção, sem delimitação territorial, onde existem casas tão pequenas que onde está uma, estão todas, construídas pelos próprios moradores com escassos e precário recursos materiais e construtivos e em que é grande o volume de pessoas, especialmente de crianças que se espalham pelo espaço, o grande fornecedor de nutrientes para a vida delas nessas áreas (OLIVEIRA, 2004) “[...] a rua é o espaço aberto, público e coletivo, lugar dinâmico onde todos se encontram, universo de múltiplos eventos e relações”.

Os brinquedos industrializados são poucos nesse lugar pelo baixo poder aquisitivo das famílias. Sobressaem as brincadeiras desenvolvidas normalmente nas ruas por falta ou por pouco espaço nas casas pequenas ou mal localizadas. Segundo Tuan (1983) as crianças encontram excitação na rua, o que faz o lar parecer enfadonho e triste, mas são conscientes da sordidez do ambiente em que a rua se transformou. “[...] e mais do que a deterioração física elas sentem o perigo dos vagabundos, dos drogados. As ruas podem proporcionar excitação, mas uma linha tênue separa a excitação do medo”. Para fazer um contraste, características comum da modernidade, é comum, porém, nesses lugares a existência de *Lan Houses* onde as crianças da área podem brincar com jogos eletrônicos numa possibilidade de brincar virtualmente, em que eu chamo de a inclusão digital da criança pobre.

Esse é o perfil em São Luís como resultado dessas últimas décadas, a rua, que até então, era o lugar de brincar, só estão cheias de crianças na periferia, nos bairros pobres. Antes era ali as crianças se encontravam, independentemente da classe social ou de outra diferença. Rio (1951) observa que “[...] a rua tem mais importância que os lugares que ela liga. Para compreender a psicologia da rua é preciso ter espírito vagabundo, cheio de

[24] Prefiro utilizar para esse lugar, “área de ocupação desordenada”, mas o utilizo por estar respeitando a autoria

curiosidade malsã e os nervos com um perpétuo desejo incompreensível de praticar a arte de perambular com inteligência". Hoje as crianças ludovicenses são ensinadas a não brincarem nesse espaço devido aos riscos na rua cidade grande, embora nesta última área citada é lá que elas vivem a maior parte do tempo.

Fonte: PORTO, Iris/2007
Figura 13 – São Luís – "Cidade Inchada"

Vejo cada setor referenciado da cidade, correspondendo à situação das grandes cidades brasileiras em seu caráter de urbanização[25] e de tensões (CASTELLS, 2000). As mudanças em São Luís começaram a ser demarcadas para construir o perfil atual, a partir da construção e ampliação de portos, da criação de oficinas e de fábricas de grandes dimensões, de armazéns onde se acumularam mercadorias; da construção dos primeiros arranha-céus, de logradouros públicos, de largas avenidas, dos novos modos de construção de moradias, da formação de mercado imobiliário, entre outras mudanças que foram se formando pelas contingências da modernidade. Segundo Palhano (1988) na cidade de São Luís a modernização efetiva dos serviços urbanos teria se iniciado no governo Godofredo Viana, mais precisamente em 1924, quando ações governamentais apresentaram elementos novos quanto à sua maneira tradicional de produzir e gerir os serviços de infra-estrutura coletiva.

O brinquedo não esteve alheio a essas modificações de São Luís. Presente o tempo todo como parte do cotidiano das crianças ele também foi sofrendo as alterações e construído

[25] Para Castells (2000) o urbano é um campo de tensões altamente complexo, é uma virtualidade, um possível e impossível que atrai para si o realizado, uma presença-ausência sempre renovada, sempre exigente. A cegueira consiste em não se ver a forma do urbano, os vetores e tensões inerentes ao campo, suas lógicas e seu movimento dialético; as exigências imanentes no fato de só se ver coisas, operações, objetos (funcionais e/ou significantes de uma maneira plenamente consumada.

uma nova identidade. Isso porque o mercado do brinquedo está atento à realidade das mudanças que vão ocorrendo com a sociedade da qual ele é parte ativa e das diferentes situações sócio-econômicas. Há uma linguagem do fabricante direcionada ao pequeno ou ao grande consumidor com brinquedos à venda que se adequam ao estilo de vida sócio-econômico.

A realidade social ocorre principalmente em virtude do crescimento da população urbana sem os necessários controles e ajustes gerando graves problemas sociais que atingem a todos. A cidade teve esse acréscimo de população de forma acelerada nos últimos anos[26] pelos projetos que se instalaram no lugar nas últimas décadas o que ocasionou mudanças bastante acentuadas em vários setores (QUADRO 2). Essas mudanças foram acontecendo por todo um sistema que permeava a modernização. Foram-se abrindo novos caminhos em todas as fronteiras, novas linhas de trabalho gerando um contexto em que a modernidade cobrava novos padrões de comportamento. Ao mesmo tempo foram surgindo movimentos sociais, novas tecnologias, entre outros aspectos que foram transformando as sociedades, os trabalhadores, os adultos e as crianças, num movimento bastante dinâmico que São Luís foi conhecendo e absorvendo.

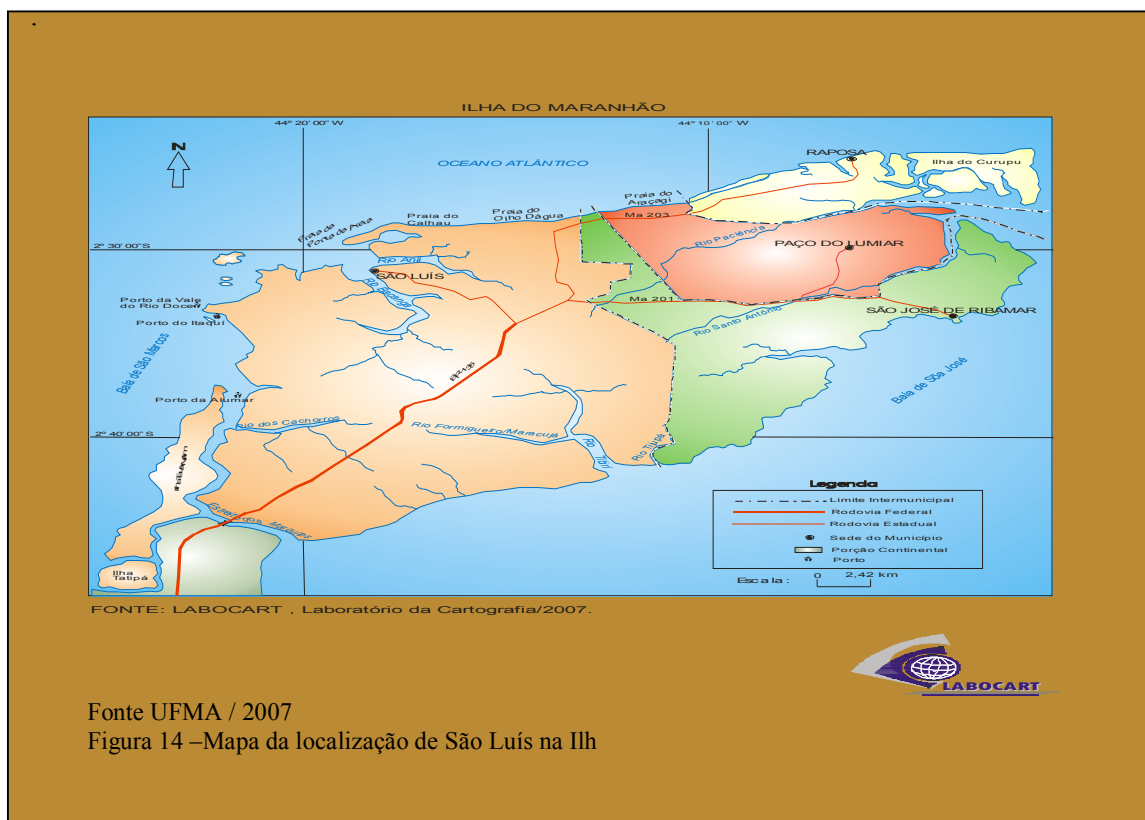
Tempo histórico	**População**
Fins do século XVII	10.000 hab
Fins do século XVIII	17.000 hab
1820	20.000 hab
1835	25.000 hab
1868	30.000 hab
1872	31.000 hab
1890	29.000 hab
1900	36.788 hab
1920	52.929 hab

[26] Gustelink (apud SANTANA,2003 P. 121) Afirma que no período de 1980/1985, ou seja, em cinco anos, quando se iniciaram as obras de implantação da CVRD e ALUMAR, a população de São Luís cresceu 85,5%.

1940	58.735 hab
1950	88.425 hab
1960	158.229 hab
1970	270.651 hab
1980	460.329 hab
2000	870.028 hab

Fonte: SERFAUH, 1970/ séries Censitárias, IBGE
Quadro 2 - Crescimento Demográfico de São Luís

A modernização, o avanço da população, a chegada de pessoas de outras regiões do país e de fora dele trazendo inovações e as diferentes formas de globalização, entre outros fatores, foram mudando o brincar em São Luís em todas as áreas citadas. Tradicionalmente, a particularidade da localização ao norte ao estado numa ilha com mais três municípios (FIGURA 14) e como cidade litorânea, permitiram a existência de brinquedos relacionados à essa identidade, como os barquinhos de papel confeccionados também com a palmeira do babaçu, a "cabaça", a "cuia" a concha, a casca de ostra, transformados hoje em brinquedos populares e em *souvenir* para lembrar São Luís antiga.

Fonte UFMA / 2007
Figura 14 –Mapa da localização de São Luís na Ilh

Também o pescador aparece evidenciado nesse brincar tradicional através de personagens feito de lata nas mãos dos antigos latoeiros, que produziam brinquedos e utensílios representando o homem ludovicense de todas as áreas em sua luta diária pela sobrevivência. Assim surgiram os Pregoeiros, personagens sobreviventes da cidade colonial, trabalhadores que "cantavam" nas ruas oferecendo os produtos que vendiam, trazidos pendurados nos ombros, e os brincantes das festas locais, com toda sua riqueza cromática. Hoje são lembrados em pequeninas figuras feitas de fragmentos de arame, pano, renda, tules, linhas, fitas e paetês (SANTANA, 2003). Muitos brinquedos foram feitos desses materiais, especialmente a lata, principalmente tipos diferentes de carros, muito comum entre os meninos. Hoje surgem como manufatura reservada às exposições para turistas como representação de elementos humanos típicos da cidade desaparecidos das ruas de São Luís, para tornarem-se lembranças e memórias de museus e colecionadores (FIGURA 15).

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 15 - Brinquedos de lata

A maioria desses brinquedos que estão presentes ali, com exceção da boneca de pano, são pouco utilizados pela criança ludovicense que vive hoje numa mistura de universalidade e especificidade regional e local sob os efeitos do fenômeno atual - a globalização da Indústria Cultural - que torna o brincar uniformizado pela via da comunicação sob o olhar determinante da economia. Tal olhar faz com que apesar de a cidade ter uma história de origens culturais diferentes, as crianças brinquem da mesma forma que outras de lugares distantes sem essas raízes e com os brinquedos frutos dessa diversidade/uniformidade. Esse brincar confere um contexto moderno de pasteurização do "étnico", do "tradicional", do "original", do "exótico", característico da modernidade. Para Bauman (2000)[27] uma

[27] Para Bauman (2001, p.15-16) o que está acontecendo hoje é, por assim dizer, uma redistribuição e realocação dos poderes de derretimento "da modernidade". Primeiro eles afetaram as instituições existentes. A modernidade

modernidade líquida, fluida, sem consistência, que é dinâmica e capaz de sofrer alterações, embora do ponto de vista da mercantilização e da hegemonia do lucro, a consistência seja indiscutível, já que ao mesmo tempo esses fenômenos alteram e reforçam esses laços.

Para perceber o brinquedo em São Luís, desenvolvi um sentimento de descoberta pela curiosidade, num exercício constante de observação atenta à realidade empírica, à discussão teórica expressa na literatura sobre a temática e sobre São Luís, demarcado como recorte espacial da pesquisa. Respeitei a exigência de olhar para o brinquedo atentando a detalhes, cores, formas, funções e significados, como bem da indústria ou do artesão e ao fato de que não se pode falar de brinquedo sem estudá-lo de perto em suas características e especificidades. Ao mesmo tempo, isto exigiu que eu atentasse para as palavras e linguagens diretas e subliminares que o brinquedo transmite ao adentrar espaços em que eles são expostos à venda.

Minha investigação caminhou na direção de buscar perceber entre as categorias de brinquedos elencados na pesquisa em São Luís onde eles se encontravam para venda/compra e para brincar. Tais questionamentos me apontavam o desaparecimento de práticas culturais como as brincadeiras transmitidas oralmente e por observação, como também de outras práticas culturais não-letradas do lugar, como artesanatos, arte popular, contos e rimas tradicionais, conforme adverte Carvalho et al (2003).

Chamava minha atenção nessa análise os aspectos sociológicos que mudaram nos últimos tempos a sociedade e que não podiam ser ignorados. Por exemplo, a perda de relevância do papel da família na socialização da criança em detrimento do crescimento do papel da escola; a perda das tradições culturais, fundamentalmente da tradição oral que passava de uma geração a outra os conhecimentos sobre brinquedos e brincadeiras, da confecção à execução. Mudanças essas que ocorreram em decorrência do individualismo o que leva as crianças a preferirem brincar sozinhas, daí se sentirem atraídas pelos jogos virtuais. Encontrei em Gómez (1998, apud MURCIA, 2005, p. 110) uma direção para investigar esse fato que ele atribui às ações:

---

significa muitas coisas, e sua chegada e avanço podem ser aferidas utilizando-se muitos marcadores diferentes. Uma característica da vida moderna e de seu moderno entorno se impõe, no entanto como a diferença que faz a diferença, como o atributo crucial que todas as demais características seguem. Esse atributo é a relação cambiante entre espaço e tempo. A modernidade começa quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, e assim, podem ser categorizados como categorias distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação; quando deixam de ser, como eram ao longo dos séculos pré-modernos, aspectos entrelaçados e dificilmente distinguíveis da experiência vivida, presos numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca. Na modernidade o tempo tem história por causa de sua capacidade de carga perpetuamente em expansão.

- Drástica redução temporal do período da infância, provocada pela televisão ao colocar ao alcance da criança as imagens da crua realidade da vida humana;
- Escolarização precoce pelas contingências da vida moderna; a aparição de diferentes tipologias familiares;
- Unidades familiares uniparentais aumentadas devido ao divórcio; maior número de mães solteiras; convivência dos filhos de várias unidades familiares no mesmo lar;
- Criação de instituições subsidiárias que assumem parte das funções da família tradicional (do cuidado do mais velho ao cuidado do mais novo) em decorrência da incorporação da mulher ao mercado de trabalho.

Diante dessas observações, tornou-se importante que eu buscasse as categorias sociológicas e antropológicas - minhas lentes na leitura de brinquedos tradicionais e da modernidade para nortear a pesquisa. Diálogos com autores como Weber (2001), Santos (2005), Mauss (2003 e 2005) Castells (2006), Bourdieu (2006), Adorno e Horkheimer (1985 e 2002), Appadurai (2004), Sousa (2005), Bauman (2002) tornaram-se, portanto, indispensáveis para essa compreensão nas questões centrais da investigação, além de outras temáticas mais específicas como os conceitos e concepções[28] que dizem respeito ao brincar, à modernidade, valores, simbologias, à infância, à criança, ao mercado, ao consumo e à indústria cultural, entre outros.

Esse momento de construção me fez ir ao encontro desses teóricos das Ciências Sociais que, desde os clássicos aos mais contemporâneos, traduzem significados da cultura material e simbólica nas quais estão inclusas as delimitações da modernidade, os valores dos brinquedos na sociedade, os conceitos de cultura, questões como consumo e identidade. Além de outros necessários para pensar a criança como agente de produção cultural, em atividades desafiadoras para suas primeiras sistematizações do mundo que a cerca e do qual faz parte; os conhecimentos e habilidades que ela vai ampliando em sua evolução na percepção e concepção do espaço vivido (ALMEIDA e PASSINI, 2002). Discuto essas idéias com mais profundidade, em capítulos específicos, embora dialogue com eles durante o desenvolvimento do trabalho.

Tal construção exigiu uma longa caminhada tanto nessa direção, como no percurso empírico em São Luís, no dialogar com a teoria para refletir sobre os fatos que elenco

---

[28] Para Hewood (2004, p. 22) "[...] pode ser útil como referência os filósofos, ao se fazerem distinções entre um conceito e uma concepção. David Archaret sugere que todas as sociedades, em todas as épocas, tiveram um conceito de infância, ou seja, a noção de que as crianças podem ser diferenciadas dos adultos de várias formas de distinção. Portanto, elas terão idéias contrastantes sobre questões fundamentais relacionadas à duração da infância; às qualidades que diferenciam os adultos das crianças e à importância vinculada ás suas diferenças.

prioritariamente até que eu chegasse à definição do problema pesquisado. E assim, estudar as características do brinquedo na cultura diante da modernização; a simbologia do brinquedo na cultura local diante da globalização da indústria cultural e da globalização do brinquedo na sociedade de consumo que permeariam minha busca nessa direção. Essa reflexão teórica tornou-se importante para uma compreensão das questões norteadoras Isso significou perceber que qualquer evento, fenômeno ou categoria simbólica e social estudada, deve ser entendida por seu valor no interior do sistema, no contexto simbólico e social em que é gerado (COHN, 2005), bem como em uma cultura mundial como inúmeros pontos comuns e em permanente construção, mesmo que ela se expresse de forma distinta em cada lugar em que está situado.

Precisei também reconhecer que o simbólico é fruto das interações, isto é, não é resultado do sujeito consigo e nem do sujeito com o objeto, mas de ambos. Essas foram reflexões importantes e necessárias em minha busca por essa compreensão, internalizando a idéia de um poder que sutilmente se estabelece na mudança do brinquedo e no estabelecimento de um novo modelo da indústria que constrói o brinquedo moderno. Seguindo Bourdieu (2006) nesse entendimento, pude perceber a produção do brinquedo envolto em um sistema, produzido por vários segmentos que se estendem desde a sua concepção até a brincadeira com ele pela criança e assim, constatar o sentido pelo poder simbólico da sedução exercida por ele sobre a criança[29]. Vi que existe nele um sistema simbólico que se distingue, conforme seja produzido e, que, ao mesmo tempo é apropriado pelo conjunto do grupo como resultado da produção e circulação. Isso porque Para Bourdieu (Ib. Id. p. 7-8) ”[...] o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem”.

Durante toda a pesquisa reconheci o fato da necessidade de trabalhar na perspectiva de Bourdieu, (1979, p. 25) “procurando situar a situação” em meus instrumentos de análise para compreender o objeto que buscava. Foi importante para compor minha análise, estudar valores e significados do brinquedo diante de uma economia de mercado que envolve o espaço lúdico atual em comparação com o antigo, apesar do nível de dificuldade em que

[29] Bourdieu aborda a questão do poder simbólico a partir da noção de campo, considerando o campo do poder como um “campo de forças” definido em sua estrutura, pelo estado de relação de forças entre formas de poder ou espécies de capital diferentes. É um campo de lutas pelo poder, entre detentores de poderes diferentes, um espaço de jogo onde agentes e instituições, tendo em comum o fato de possuírem uma quantidade de capital específico (econômico ou cultural especialmente) suficiente para ocupar posições dominantes no seio de seu respectivo campo, em estratégias destinadas a conservar ou a transformar essa relação de forças (BOURDIEU, 2006, p.375).

isso se inscrevia. Além das atividades realizadas e citadas, identifiquei a necessidade de observar a criança - sozinha ou em parceria - em interações com brinquedos, em brincadeiras e nos jogos. Essa observação exigiu que eu analisasse comportamentos dela de forma livre e/ou dirigida pelo adulto, sua reação à oferta do brinquedo pela sedução do mercado ou do artesão, o prazer e a naturalidade nessa relação, próprios dela.

Para estudar a história do brinquedo e alcançar o brincar brasileiro, o nosso brincar local, tive que ajustar meus referenciais, uma vez que tomei como parâmetros teóricos de análise em grande parte os da França, pela pouca produção de estudos históricos da evolução do brinquedo no Brasil (KISHIMOTO, 2000). Essa visão me ajudou porque historicamente, diferentes teorias sociais sobre questões que envolvem a criança e a infância têm sido foco de análise naquele país e em variados campos do conhecimento, especialmente os sociológicos, aos quais procurei. O mesmo fazem os pesquisadores brasileiros da temática, ao buscarem essa fonte para suas reflexões e composições.

Dessa forma, meu objetivo de conhecer o atual processo de interação entre brinquedo e mercantilização como resultado da modernização do lugar, alicerçou-se no caráter de reconhecimento da dinâmica entre universalidade e diversidade espacial e temporal. Este objetivo foi sendo construído e gradualmente se estabelecendo nas descobertas pontuadas no recorte empírico e, ao mesmo tempo, no confronto com a teoria. Tais observações e descobertas dizem respeito às mudanças que se operaram em suas características já bastante visíveis na década de setenta quando o comércio de brinquedos se expandiu pelo mundo tendo como ponto de partida os Estados Unidos. Naquela década a matéria plástica se afirmou definitivamente como o material do brinquedo, deixando para a madeira um lugar secundário, para projetos que visavam diversificação, hoje bem presente entre os brinquedos chamados pedagógicos, que se espalham pelo universo infantil das escolas. Nesses anos em São Luís a metamorfose citadina foi evidente pelo que a interferência global foi permitindo no lugar, fato que atingiu a criança e o ato de brincar como conseqüência na nova sociedade que ia surgindo.

Eu apontaria essa trajetória de mudanças na prática da seguinte forma: surgiram novos brinquedos de tipos e modelos diferentes dos tradicionais; foram mudando o teor das brincadeiras; surgiram os jogos eletrônicos que passaram a ter um mercado importante em todo lugar especialmente nas camadas mais privilegiada; proliferaram os programas de televisão para crianças em vários canais de TV; ampliaram-se as propagandas televisivas de brinquedos; passaram-se a utilizar o desenho animado como vitrine para os brinquedos; impôs-se a grande distribuição deles de forma especializada e generalizada foram confirmadas

a concentração e a globalização e o mercado dominado por multinacionais americanas e japonesas. Por fim, surgiu a *Internet* trazendo uma gama de possibilidades incontestáveis à ampliação do mercado do brinquedo, agindo como uma fonte para a propaganda e venda, estabelecendo um diferencial que o mundo e São Luís passariam a experienciar como conseqüência da grande influência da divulgação e expansão da economia de mercado.

Ante essas constatações, as questões e as dúvidas que iam surgindo tornaram-se aos meus olhos cada vez maiores no percurso do objeto, que se apresentou como desafiador na busca incessante de interpretação do brinquedo nas sociedades pré-modernas e na complexidade da modernidade e suas interferências no lugar. Ao mesmo tempo, na discussão das temáticas relacionadas à construção ou desconstrução de identidade cultural, de reconhecimento dos símbolos e significações, de mercantilização do lúdico, da criança como consumidora entre outras temáticas. A reflexão que me absorveu nas descobertas que fazia me fez perceber como esses elementos se interpõem face à cultura local e como essa interferência mudou o ato de brincar tornando-o quase uma uniformidade, numa tendência forte de homogeneização que atingiu São Luís.

Ao mesmo tempo me fez descobrir e surpreender que de forma contraditória, a cultura local se fortalece em São Luís, adquirindo unidade, tendência que Enriquez (2006) afirma ser uma reação coletiva e individual ao “novo mal-estar” da civilização, um retorno identitário em forma de associação contra o desemprego, direito à habitação, as redes SOS de amizade, etc. Os artesãos em São Luís ampliam seu mercado, expandem sua produção, formam novas organizações e entidades de classe, fortalecem grupos envolvidos no setor, desenvolvem pesquisas, abrem novas oportunidades, multiplicam-se as feiras, as exposições de brinquedos, os programas de incentivos que derivam de políticas públicas como: o “brincando nos bairros”, levados às comunidades pela prefeitura de São Luís[30], que se torna parceira em ações pela permanência do brincar tradicional e do brinquedo regional. Na cultura moderna há essa flexibilidade e a possibilidade de perceber diferenças e similitudes entre as concepções do fabricante, independente de ser a da indústria ou o do artesão, do consumidor

---

[30] A prefeitura de São Luís em 22 de março de 2002 anunciou a realização de dez obras urbanas, denominadas Patrimônios de São Luís a serem construídos com recursos provenientes da receita municipal, do BNDS e da Caixa Econômica Federal. Dentre essas dez obras, o Memorial do Bumba-meu-boi – segundo seu projeto, uma praça com 687 metros quadrados para apresentações, além de restaurante, área de exposições e biblioteca especializada; O Memorial da Raça Negra – com a intenção de preservar a influência trazida pelos negros, uma nova urbanização para o Mercado Central, com auditório, biblioteca especializada e pátios para apresentações; A Fábrica Cidade da Cultura – um espaço na Madre Deus reservado para produção artística popular com centro de convenções para 1.700 pessoas, anfiteatro para 2.500 pessoas, 2 teatros, 4 cinemas, circo escola, escola de danças, escola de artes visuais, escola de cinema, teatro e TV, oficinas, sala se exposição, memorial do índio, além de restaurantes, bares e lojas e o Mirante da cidade, um mirante contemplativo com 15 metros de altura oferecendo uma vista panorâmica da cidade.

ou do pai; dos tipos de brinquedos tradicionais ou modernos, da comparação entre brincadeira antiga e atual.

Assim, fui firmando a forte convicção de que, para compreender um brinquedo é preciso saber de onde ele vem – seu sistema de produção e de difusão – os significados que carrega e que fazem dele a expressão de uma cultura. Segundo Brougère (2004, p. 15) essa perspectiva não é motivo de preocupação para o criador do brinquedo “[...] o seu criador nem sempre tem consciência, na medida em que se inscreve na evidência, na obviedade que concerne à criança”. Torna-se necessário situá-lo hoje nos desafios comerciais, familiares, educativos. Além disso, é preciso captar o sentido que a criança dá a ele, o que faz com ele, e como dele se apropria, além de sua trajetória em busca da identidade atual.

Adquiri essa percepção ao refazer a trajetória histórica do brinquedo até a modernidade, enfocando a visão das sociedades sobre a criança e o brincar em sua evolução pré e moderna - para alguns pós-moderna - no interesse de conhecer formas de brincar e de perceber as mudanças que foram sendo evidenciadas nessa trajetória, através dos estudos. Vejo que a princípio eram mais lentas e hoje se processam de forma acelerada. E esta realidade permitiu constatar o surgimento de novos paradigmas e de outras significações em decorrência do processo de modernização da sociedade. Conforme assegura Santos (2005, p. 26) “[...] estamos perante um fenômeno multifacetado com dimensões econômicas, sociais, políticas, culturais, religiosas e jurídicas interligadas de modo complexo”. Essa amplitude implica em difícil apreensão.

Essa busca pelo desenvolvimento dessas percepções citadas é relevante, porém de difícil captação pelo fato de que o brinquedo não pertence a uma categoria única de objetos, pelas suas várias manifestações e significados dados tanto pela sociedade que o fabrica quanto pela criança que o recebe. Por esse caráter, torna-se desafiador instituir tempo e lugar para o brinquedo, além do que, ele só pode ser pesquisado em estreita relação com a criança e em diferentes culturas. Nessa compreensão tornou-se importante revisitar memórias e contextualizasse na contemporaneidade os seus significados, o que me ajudou a perceber formas variadas para o ato de brincar e para o brinquedo, como elemento concreto desse processo, assim como da brincadeira e do jogo, para além da atualidade, em sua evolução no universo próprio de cada sociedade. Para isso foi importante pensar como Lefebvre (1974 apud CARVALHO et al.p.11) que “[...] na produção social do espaço está inscrita sua história, que se dá sócio-culturalmente e esta inscrição corresponderia à arqueologia do psiquismo e de formas de subjetivação em que os modos de brincar são uma de suas manifestações”.

A partir dessa constatação fui percebendo que os teóricos consultados compartilham a percepção da importância do brincar na vida da criança e da existência de sua função social, de simbologias e significados, vistos sob o olhar da produção cultural. Particularizando na indústria de brinquedos, constatei que ela tornou-se em parte, criação de personagens e de história. E, ao mesmo tempo, um contexto de concentração e evolução de multinacionais que popularizam o produto destinado à infância, produzido pela indústria. Para esse momento, aproximei os significados do termo brinquedo, brincadeira e jogo, apesar de seu conceito etimológico diferente para designar um comportamento basicamente social, que tem sua origem na ação da criança que é orientada culturalmente.

Para isso usei as idéias de Wittgenstein (1975) estudioso dos tipos de jogos e suas analogias ao considerar necessário um duplo processo de afastamento/aproximação conceitual em momentos especiais, justificando essa posição. Além disso, considerei a criança como agente cultural, e a prática do brincar como resultado de universalidade e especificidade conforme já referenciei, considerando as escalas globais e locais. Isso me favoreceu a construção da problematização e das concepções de infância, considerando suas criticas sobre a ilusão do progresso, assim como refletir sobre a produção do brinquedo com identidades diferenciadas (FIGURA 16).

Fonte: PORTO, Allana
Figura 16 - Brinquedos com identidades diferentes

Compreendi, portanto, que na cultura da modernidade o caráter lúdico de mercado interfere no ato de brincar nas mais variadas situações que ocorrem entre a indústria e/ou o artesão que produz o brinquedo, o adulto que o oferece, a criança que o recebe, assim como nas atribuições dos papéis, na relação de troca, na atividade de compra e venda e na recriação dos aspectos culturais importantes, conforme entende Carvalho et al (2003). Nessa direção penso cultura como Warnier (2003) quando diz que as culturas sempre estiveram em contato e em relação de troca umas com as outras ao mesmo tempo em que, cada cultura-tradição possui suas próprias práticas nos domínios das técnicas do corpo e dos costumes do lugar. Pude entender em Benjamin[31] (2002), como teórico crítico da cultura e da modernidade esses aspectos diversos quanto às ambigüidades do avanço tecnológico.

[31] Segundo Kramer (1998) "[...] Benjamim era crítico literário, colecionador de miniaturas, de livros e brinquedos infantis, amante do cinema e da fotografia, estudioso da estética (e defensor de uma politização da estética capaz de fazer frente à estetização da política então engendrada pelo nazismo) pensador crítico da cultura do seu tempo, filósofo que preferia estudar Kant a Hegel. Negou-se a sair da França por não querer interromper seu "trabalho das passagens" – uma pesquisa sobre história e modernidade – e morreu na mão da Gestapo em 1940, em Port Bou, fronteira com a Espanha. Seu caminho teórico-metodológico – contra a visão desarmada e contra a visão filosófica – levou-o a escrever sua obra em ensaios e fragmentos que seriam como ruínas. Seu projeto era, numa obra, num objeto, num indivíduo, num fragmento, numa insignificância, encontrar o todo. Entendia, pois, que era preciso compreender a totalidade que se manifesta na singularidade, que se revela no miúdo, no estilhaço, no mosaico. Para ele, o objeto deve ser capaz de assegurar que o todo seja visto, compreendido, capturado na ínfima parte".

3. O BRINCAR, A INFÂNCIA E A MODERNIDADE: a fluidez refletida

Fonte: PORTO, Iris / 2006

"Os brinquedos são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo"
Walter Benjamim, 1928

O capítulo discute a cultura da modernidade, a criança na história e as infâncias modernas para a Sociologia. Focaliza o ato de brincar e o brinquedo na modernidade e as grandes rupturas com o tradicional: o Ursinho *Teddy Bear* e a Barbie, o símbolo do brinquedo moderno, tradutor do esvaziamento do sujeito na modernidade. Examina a materialização e as representações do brincar da modernidade.

3.1. A Cultura da Modernidade

Para estudar a relação entre o brinquedo e cultura da modernidade, torna-se necessário discutir cultura, que simboliza tudo o que é aprendido e partilhado pelos indivíduos de um determinado grupo e que confere uma identidade dentro dele. Warnier (2003) considera que a humanidade se construiu dispersando-se sobre quase toda a superfície das terras emersas, que as culturas sempre estiveram em contato e em troca umas com as outras e que a diversidade lingüística, social e cultural foi levada ao extremo pelos mais diversos instrumentos. Freud (1976, p.15-16) estabelece uma teoria do nascimento da cultura e da civilização, das condições de seu funcionamento, de seus destinos possíveis.

> "[...] a civilização humana, expressão pela qual quero significar tudo aquilo em que a vida humana se elevou acima de sua condição animal e difere da vida dos animais – e desprezo ter que distinguir entre cultura e civilização - , apresenta, como sabemos, dois aspectos ao observados. Por um lado, inclui todo o conhecimento e capacidade que o homem adquiriu com o fim de controlar as forças da natureza e extrair a riqueza desta para a satisfação das necessidades humanas; por outro lado, inclui todos os regulamentos necessários para ajustar as relações dos homens uns com os outros e, em especial, a distribuição da riqueza disponível".

Faz sentido, portanto, emprestar de Geertz (2002) a definição de cultura como "[...] um conjunto de mecanismos de controle, planos, receitas, regras, instruções para governar comportamentos". Isso porque para ele, ao nascer a criança está apta a ser socializada em qualquer cultura existente. Desde os primeiros instantes da vida, o indivíduo é impregnado deste modelo, por todo um sistema de estímulos e de proibições formuladas explicitamente ou não. Isto o leva, quando adulto, a se conformar de maneira inconsciente com os princípios fundamentais da cultura, processo que os antropólogos chamam de enculturação[32]. Esta amplitude de possibilidades, entretanto, está limitada pelo contexto real e específico onde de fato ela cresce.

Destaco esse conceito de cultura como o elemento mediador entre o gênero humano e o indivíduo, o universal abstrato (o homem) e a particularidade concreta (os homens) que é dinâmica. Como exemplo, a cultura na sociedade contemporânea é permeada por transformações no mundo do trabalho onde observamos a conversão do trabalhador físico em trabalhador do conhecimento. Nesse contexto norteador das sociedades, os avanços tecnológicos, fatos econômicos e políticos, vão sendo refletidos no brinquedo produzido pela indústria e no conteúdo das brincadeiras das crianças, na medida em que o criador de

[32] Processo pelo qual a sociedade condiciona seus membros para que assimilem a cultura dominante e participem da evolução da sociedade.

brinquedo é o intérprete das necessidades, da curiosidade, dos interesses da criança, do adolescente e, mesmo do adulto que gosta de jogar.

Cada cultura é dotada de um "estilo" particular que se exprime através da língua, das crenças, dos costumes, da arte, afirmam os estudiosos do assunto. Cuche (2002) diz que "[...] este estilo, este "espírito" próprio a cada cultura influi sobre o comportamento dos indivíduos". Diante dessa concepção teórica, considero essencial apontar o entendimento de cultura que busquei para construir a relação com o brinquedo na cultura da modernidade, assim como para identificá-la. Vejo que todos esses pontos de vista chegam a um ponto comum que é relacionar cultura ao modo de vida total de um povo, o legado social que o indivíduo adquire de seu grupo, um modo de pensar, sentir e crer, uma abstração ou um mecanismo para a regularidade normativa do comportamento. As crianças me parecem ser o veículo das mudanças culturais pela forma como vivem e se constituem ao mesmo tempo na fonte, no fundamento da mudança cultural e no mecanismo que assegura a conservação da cultura (MATURANA e ZOLLER, 2004).

Isso fica bastante claro quando considero a cultura de acordo com a visão de Tylor (1971), como a expressão da totalidade da vida social do homem que se caracteriza por suas dimensões coletivas, por aquisição e sem dependência de hereditariedade biológica. Essa afirmativa está vinculada também ao pensamento de Cuche (2000) quando diz que o homem é essencialmente um ser de cultura. Para ele o longo período de hominização, consistiu fundamentalmente na passagem de uma adaptação genética ao meio ambiente natural, portanto, a uma adaptação cultural. Trazendo o brinquedo nesse contexto como artefato da cultura material vejo que ele é produzido com uma intenção definida e traz uma adaptação à situação desejada que toca na filosofia e nos fenômenos da vida.

Trago para essa discussão Valsiner (1988) por entender o conceito de cultura referindo-se à organização estrutural de normas sociais, rituais, regras de conduta e sistemas de significado compartilhados pelas pessoas que pertencem a um certo grupo etnicamente homogêneo. Nesse entendimento para ele há duas faces da cultura: entidade coletiva e pessoal, em que os significados são socializados. Para minha discussão, a assimilação da cultura, mediada pelo brincar, possui uma função subjetiva em que a criança resgata, organiza e constitui sua subjetividade (ARAUJO, 1998). Vygotsky (1984), Leontiev (1988) e Elkonin (1988) fundamentados no materialismo dialético, compreendem que a atividade lúdica surge para resolver uma contradição entre o desejo da criança de agir sobre o objeto e o domínio das operações necessárias para tal. A cultura, para eles, se configura nesse contexto como a base dos acontecimentos, das relações, da linguagem que seria o fator mediador dos signos.

Benjamim (2000), que não se insere nesse contexto da psicologia Histórico-cultural sob o ponto de vista teórico, se aproxima deles nessa visão, por considerar que brincar é se libertar e por concluir que a "brincadeira determina o conteúdo imaginário, não o contrário" (Ib. Id., 69). Assim, a relação do brincar com a cultura visto por Benjamim (p. 75) está diretamente relacionado à função da imaginação na relação com os brinquedos "[...] a essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transferência da experiência mais comovente em hábito" .

A cultura moderna corresponde a uma nova configuração surgida com a mudança de paradigma econômico-social. Alguns teóricos não admitem a existência contemporânea dela enquanto outros dizem que estamos vivenciando um processo acelerado de mudanças e que, portanto, estamos na pós-modernidade, como se a modernidade tivesse envelhecido e superada. E assim, instituem uma série de pós para o período que vivemos: pós-burguesia, pós-industrialização, pós-cristandade, pós-civilizatória, pós-metafísica, pós-estrutural e pós-teorias, para negar a modernidade (SOUZA, 1999).

Souza (2005) diz que o termo modernidade é usado e abusado de forma imprecisa. Tanto no discurso técnico como por via de conseqüência, na linguagem do nosso cotidiano, pois há uma série de confusões com sérias complicações. "[...] a palavra "Modernidade" permanecendo com seu uso semanticamente confusa, nela confundindo-se conceitos e significados, acima de tudo sendo usada como sinônimo para "modernização" e "moderno" atira sobre nós a nevoa da perplexidade. Assim, o problema da "gênese" da modernidade revela o desencontro. Sua busca resulta em efeitos curiosos "[...] há imensas variações. Espíritos mais ousados chegam a recuar ao paleolítico para nele vê-la surgir; outros preferem indicar épocas mais recentes, como a Renascença ou a Reforma; muitos o século XVIII, a era do Iluminismo; a maioria inclina-se a preferir a Revolução Industrial, fixando-se no século XX". Ele comenta da seguinte forma

> "[...] A assincronia que exemplifico sobre o problema da gênese da modernidade é particularmente visível na introdução à obra magna de Blumenberg. Wallace, o autor, afirma que pensadores como Diltthey, Weber e Cassire, respectivamente em seus *A cosmovisão e análise do homem desde a Renascença*, *A Ética protestante e o Espírito do Capitalismo* e O *indivíduo e o Cosmo* na filosofia da Renascença, tentaram caracterizar a "modernidade" e "homem do mundo moderno". Há ainda a perspectiva definida pelos relativistas socioculturais ao entenderem "modernidade" como "fase", isto é, certo momento histórico. Das diversas possibilidades que o uso do termo envolve, uso a expressão modernidade como equivalente de contemporâneo, atual, para cortar o debate entre modernidade e pós-modernidade."

Esse problema de quando surgiu e do que é a modernidade, qual o sentido desse termo e as diversas aplicações para a qual essa palavra é utilizada, revela contradições entre

os autores que discutem essa temática. Buscando o que dizem a respeito, vejo Souza (ib. id) afirmar que haveria tantas modernidades quanto as diversas vertentes interpretativas em torno das quais se reúnem os diferentes grupos. Para ele (1999, p. 21), poderíamos fazer os seguintes recortes para compreender esses termos que envolvem a modernidade, modernização, moderno e suas variações: "modernidade" define cultura e sua norma. É análise substantiva; "modernização" preocupa-se com o processo e sua forma. É estudo processual do desenvolvimento; o "homem moderno" encerra busca das origens de ações e reações que causaram mudanças profundas de rumo da epísteme do Ocidente; é debate de idéias e cosmovisões; "modernismo" é termo que envolve a evolução de pesquisas de ordem estética com vistas a ajustar a arte às pressões e desafios do mundo industrial.

No entanto para compreender a vida moderna vejo que Pereira e Sousa (1998) dizem que ela está ligada diretamente à razão: "[...] foi sob o signo da razão que se estruturou a chamada vida moderna. Contradição e pressa. Muita pressa. Assumimos a correria infinita como se fosse nosso movimento próprio. Desde a revolução industrial, temos nos deixado seduzir pelas idéias de utilidade, produtividade e lucro, passando a identificar tempo e dinheiro". Rezsohazy (apud CASTRO E JOBIM E SOUZA /1994, p.33) afirma que as atitudes culturais em relação à temporalidade dependem do grau de previsibilidade da passagem do tempo

> "[...] em que as noções de projeto e de horizonte temporal – modos de experimentar a temporalidade – revelam as práticas de controle do tempo futuro. O modo como nos relacionamos com a infância é revelador das formas de controle da história. O tempo-lugar da infância constituído de forma hegemônica nas práticas sociais do mundo moderno ocidental enfatiza a linearidade e a cronologia. Contudo, essa visão, embora dominante, não é fixa, absoluta nem imutável, devendo ser aberta à criação de novas manifestações de acordos intersubjetivos e compreensões inovadoras.

Beck (1995) nos fala de uma primeira modernidade, simples ou industrial com profundas raízes históricas e uma segunda modernidade ou "modernização da modernidade", processo no qual são postas em questão, tornando-se objeto de reflexão, as insuficiências e as antinomias da primeira modernidade. Ele faz uma análise das características dessa modernidade e considera que há aspectos que demarcam essa realidade, como por exemplo, algumas instituições que mudaram consideravelmente tornando-se como "zumbis" que estão mortas e ainda vivas: a família, a classe e o bairro são exemplos disso.

> "Pergunte-se o que é realmente uma família hoje em dia? O que significa? É claro que há crianças, meus filhos, nossos filhos. Mas, mesmo a paternidade e a maternidade, o núcleo da vida familiar, estão começando a se desintegrar no divórcio...Avós e avôs são incluídos e excluídos sem meios de participar nas decisões de seus filhos e filhas. Do ponto de vista de seus netos, o significado das avós e dos avôs tem que ser determinado por decisões e escolhas individuais."

Bauman (2001) ao caracterizar a modernidade considera a idéia de liquidez e fluidez. “[...] fluidez é a qualidade de líquidos e gases. O que os distingue dos sólidos, como a Enciclopédia Britânica, com a autoridade que tem, nos informa, é que eles ‘não podem suportar uma força tangencial ou deformante quando imóveis’ e assim sofrem uma constante mudança de forma quando submetidos a tal tensão” Por se tratar de um conceito voltado à mudança de formas para acomodação nos mais diversos encaixes, é inevitável a analogia à nossa atual e imediatista sociedade, pois “assim, para eles [nossos conviventes], o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas por um momento”(Ib. Id., 2001, p. 8). Nesse sentido possui significado muito especial para que se compreenda a sociedade tornando a cultura material “fluida”. Desta forma, Bauman (ib.Id.) afirma que sólido é aquilo que para outros pensadores, como Weber e Marx, por exemplo, soa como algo retrógrado, ultrapassado, rígido, duradouro e previsível em suas formas e possibilidades, em muitos de seus aspectos econômicos, social, político etc.

Vivemos, portanto, uma crise conceitual sobre a modernidade de forma que “os cientistas se atropelam, os economistas se desentendem, os sociólogos se contradizem” na busca de uma explicação para uma época muito confusa onde a desorientação coletiva é o fato óbvio, a marca dos tempos “[...] a modernidade é o que o gera”. As relações interpessoais, na modernidade segundo Bauman, (Ib.Id.) não se dão pelas inter-relações, mas por uma busca da eficácia de mútua vigilância. Ao mesmo tempo contra novos vilões, isso é uma forma de derretimento e realocação dos “poderes de derretimento” da modernidade.

Ele traça a trajetória da modernidade no aspecto desses derretimentos dizendo quais os sólidos que foram sendo derretidos: primeiro foram as lealdades tradicionais, os direitos costumeiros e as obrigações que impediam os movimentos e restringiam as iniciativas, “[...] uma forma de livrar-se do entulho com que a velha ordem sobrecarregava os construtores”. Para Weber seria libertar a empresa dos grilhões dos deveres que envolviam as obrigações éticas deixando o campo aberto para a invasão e dominação da racionalidade instrumental. Na visão de Marx, um instrumento para que a economia sobrepujasse como base para a vida social.

Bauman (Ib. Id.) diz que depois dessa primeira etapa, houve a progressiva libertação da economia de seus legados políticos éticos e culturais, tornando-a numa nova roupagem de solidez se tornando imune a qualquer aspecto que não fosse econômico. A partir daí ele aponta, cinco desafios buscando didaticamente explicar um novo tipo de capitalismo e um novo estilo de vida além dos diversos momentos experimentados pela sociedade: a globalização, a individualização, o desemprego, o subemprego, a revolução dos gêneros, os

riscos globais da crise ecológica e da turbulência dos mercados financeiros. Assim, não haveria uma pós-modernidade, mas uma modernidade desdobrada em fases distintas. Este é o ponto de vista teórico que adoto.

Acho interessante também perceber a forma como Weber discute a modernidade *Rouanet* (1998) considera que o pensamento dele é um guia seguro para conceituá-la porque a vê como resultado do processo de racionalização preconizado pelas Luzes - ligação do conhecimento patrocinado pelas ciências com os valores universais de progresso social e individual - que redundou em enormes modificações não só na sociedade como também na cultura. Ele atribui o entendimento de modernização social à diferenciação da economia com o advento da economia capitalista. Supõe, portanto, a existência da força de trabalho formalmente livre, a organização racional do trabalho e da produção, o cálculo contábil e a utilização técnica de conhecimentos científicos. Ele conclui que esses aspectos caracterizam a expansão das nações capitalistas dos séculos XIX e XX com suas metrópoles industriais, meios de comunicação e fontes de energia, bem como o estabelecimento do poder da burguesia capitalista proprietária dos bens.

Por modernização cultural Weber entende a dessacralização e a racionalização das visões de mundo e sua substituição por esferas axiológicas diferenciadas, até então embutidas na religião: a ciência, a moral e a arte. Quanto ao homem, com o advento do mundo moderno, ele mesmo foi separado dos outros homens e desmembrado no exercício de três papéis diferentes e às vezes contraditórios: o de cidadão, enquanto membro da sociedade política, o de burguês, enquanto agente econômico, e o de particular, enquanto indivíduo e membro de uma família (ROUANET, 1998, p. 240). [1]

Segundo Weber (2001) considera que existe na sociedade moderna três esferas que, em sua totalidade, representam a racionalidade moderna. São elas: (1) a esfera da racionalidade cognitiva presente na ciência e na técnica, (2) a esfera da racionalidade evolutiva como aparece no direito e na ética e (3) a racionalidade expressiva e estética, virulenta na arte e nas relações amorosas. No processo da racionalização crescente, ganham essas três esferas cada vez mais autonomia, devido a um processo acentuado de diferenciação. A chamada racionalidade estética-expressiva faz parte do complexo da racionalidade moderna. É, então, um fenômeno moderno. Não obstante, possui a racionalidade dos fins econômicos e a racionalidade de valores, presentes no moderno Estado racional e em seu sistema jurídico e administrativo, uma força que delega a terceira esfera, estética-expressiva, a uma posição inferior, exposta às incursões racionalizantes oriundas da primeira e segunda esferas. Daí surge a visão da gaiola de ferro como destino do mundo;

expressão de Weber que simboliza a supremacia crescente e definitiva da racionalidade científica e técnica sobre o mundo da vida. Habermas, nos passos de Weber, constata igualmente uma colonização desse mundo pelos sistemas econômicos e administrativos e tenta fortalecer processos comunicativos os quais ainda estão fora de seu alcance.

Assim, analisa a separação entre o produtor e os meios de produção dizendo que é uma aplicação específica, na esfera econômica, de um princípio posto em prática em todas as esferas sociais, especialmente na política, nas quais a divisão de tarefas, com a separação entre os meios de administração e o quadro administrativo, tem se desenvolvido desde o final da Idade Média (WEBER, 1982). Para ele as esferas sociais são autônomas; cada qual é regida por uma lógica própria, não havendo uma esfera determinando todas as demais, ou mesmo uma implicação causal direta entre duas esferas.

Sua perspectiva é que a influência de uma sobre outra é indireta e dá-se por intermédio da ação individual, a exemplo da "ética protestante", gerando padrões de comportamento que, na esfera econômica, originam uma disposição de acúmulo e reinvestimento de capital que aos poucos se desgarra da sua matriz religiosa e original. Para Weber, então, a modernidade, dessa perspectiva, define-se por uma racionalização que permeia todas as esferas, com efeitos distintos em cada uma delas, e que encontra a sua consumação na esfera política, na forma de dominação burocrática. É nela que Weber identifica o desenvolvimento mais acabado e de conseqüências globais mais decisivas, do racionalismo ocidental. Portanto, ele caracteriza a modernidade pela desintegração dos sistemas éticos que outrora regeram a vida social; pela separação das esferas sociais, com o recuo dos valores para as esferas mais íntimas da experiência; pela substituição, enfim, de uma moral substantiva por uma moral processual na esfera pública, traço distintivo das sociedades liberais.

Acho interessante trazer também Baudelaire para esse debate porque também analisa a modernidade que para ele, "é o transitório, o efêmero, o contingente; é uma metade da arte, sendo a outra o eterno e o imutável" (Baudelaire,1996, p. 25). Essa efemeridade, transitividade e pressa também foram consideradas por Nietzsche ao observar que a cultura moderna institui um tempo acelerado e agitado, oposto a qualquer forma de tranqüilidade. *Em Humano, demasiadamente humano*, ele escreve no aforismo 285:

> "[...] a intranqüilidade moderna. – À medida que andamos para o Ocidente, se torna cada vez maior a agitação moderna, de modo que no conjunto os habitantes da Europa se apresentam aos americanos como amantes da tranqüilidade e do prazer, embora se movimentem como abelhas ou vespas em vôo. Essa agitação se torna tão grande que a cultura superior já não pode amadurecer seus frutos; é como se as estações do ano se seguissem com demasiada rapidez. Por falta de tranqüilidade,

> nossa civilização se transforma numa nova barbárie. Em nenhum outro tempo os ativos, isto é, os intranqüilos, valeram tanto. Logo, entre as correções que necessitamos fazer no caráter da humanidade está fortalecer em grande medida o elemento contemplativo"

Compreendo que há uma convicção entre os estudiosos do assunto de que o processo pelo qual o mundo moderno chegou a esse ponto foi principalmente pela importância dada à economia, à produção, ao conhecimento, à cultura, à utilidade ou, ao maior ganho possível de dinheiro. Uma busca em nome da felicidade a qualquer preço, que gera crises sem precedentes. Constato que vivemos hoje uma crise de muitas faces da sociedade: política, social, econômica, cultural, ética, artística, comportamental, psicológica, gerando angústias difusas que ao mesmo tempo interagem e se determinam. Para Souza (ib. id. p.15), uma situação bastante contraditória, em uma cultura da indústria de massa

> [...] busca-se apoio para psiques desintegradas através de crenças, de religiões estranhas, uso de cristais, tarô e quiromancia. De paradoxo em paradoxo, o mesmo ser, envolvido em ansiedades não resolvidas, convive e convive bem com computadores, lógica administrativa e domínio de espaço. O homem se divide. Parte considerável dele mesmo mergulha em obscuro medo: outra, na esperança luminosa da ciência salvadora, da racionalidade triunfante. São partes geminadas. Alimentam-se do mesmo espírito conturbado. Constroem, sobre conjunto de absurdos, o edifício da perplexidade sem esperanças".

Souza (1999, p. 15) diz que nada similar ocorreu no passado com nenhuma civilização histórica conhecida "[...] temos a sensação de estarmos sob o império do irracionalismo, no meio de um vórtice. Enlouquecidos por impulso circular baixamos cada vez mais, empurrados não se sabe por quem, de acordo com a estratégia do abismo: quanto mais fundo, mais longe do abismo". Giddens (1990) afirma que fomos apanhados num universo de acontecimentos que não chegamos a entender e que parece estar, em grande parte, fora de nosso controle.

A essa panorâmica traçada da sociedade em que vivemos atualmente, cheia de encontros e desencontros, de certezas e incertezas, de aceleração do tempo histórico, de novos processos sócio-econômicos, de crise de valores, intitulo de cultura da modernidade emprestando de Souza (Ib. Id.) essa compreensão. Ele aponta cinco faces que caracterizam esse momento, que seria a nossa crise e a característica da cultura da modernidade (ib. id. p. 17) (QUADRO 3):

1. O homem e seu número	O dilema do crescimento demográfico: seis bilhões de seres humanos, seis vezes mais do que no início do século XIX;
2. O homem e seu equilíbrio com a natureza	O drama ecológico derivado, por um lado, deste crescimento, por outro, de um consumo induzido a forçar o ecossistema por todos os lados, como fornecedor de matérias-primas perecíveis e como escoadoro de lixo químico, industrial e orgânico;
3. O homem e suas relações com a sociedade	O drama das desigualdades sociais, do desequilíbrio socioeconômico, dos conflitos de etnias, idéias, religiões, ambições e grupos de interesse;
4. O homem e as tensões inerentes a seu novo habitat social	A megalópole moderna e seu aparato funcional burocratizado e anônimo;
5. O homem e sua convivência consigo mesmo e com a vida	Desorientação emocional, vícios, fugas, distúrbios psicológicos, ansiedade, medo.

Fonte: SOUZA, Nelson Mello e / 1999, p. 17
Quadro 3 – Cinco faces da cultura da modernidade

Essa cultura é, portanto, um movimento dialético de contradições que se reflete no brincar, tanto na produção, sob o ponto de vista da ideologia, das representações, valores instituídos pela indústria e significados nos modelos de brinquedos construídos, representativos do trabalho, da influência midiática e do cinema, como parte do conjunto de vivências do homem e sua história que está profundamente relacionado com o modo de vida contemporâneo. Isso representa uma versão individualizada e privatizada da modernidade em que pelo fato de ser fluida produziu profundas mudanças na sociedade, que para Bauman (ib.Id.) se iniciaram quando o espaço e o tempo foram separados da prática da vida e entre si, podendo ser categorizadas de forma distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação, deixando de ser entrelaçados.

3. 2. A Infância e a criança na História

Segundo a legislação brasileira, são consideradas crianças as pessoas com até 12 anos incompletos. Quem é essa criança atualmente? Os indicadores sobre crianças e adolescentes do IBGE (2000) e do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) apontam que o Brasil tem hoje 61 milhões de crianças e adolescentes, sendo a divisão a seguinte:

- 23, 1 milhões de crianças de 0 a 6 anos de idade;
- 27, 2 milhões de crianças e adolescentes entre 7 e 14 anos;

- 10, 7 milhões de adolescentes entre 15 e 17 anos**.**

A maioria das crianças mora nas regiões Sudeste (23, 5 milhões) e Nordeste (19, 2 milhões) do Brasil. As regiões Centro-Oeste têm 5, 7 milhões e 4, 2 milhões de crianças e adolescentes, respectivamente. O percentual de crianças e adolescentes sobre o total da população varia de uma região para a outra. No Brasil, 35, 9% da população total é constituída por crianças e adolescentes. Nas regiões Norte e Nordeste, este percentual aumenta para 44, 5% e 40,1%, respectivamente. Nas regiões Sul e Sudeste, as crianças e os adolescentes representam, respectivamente, 33, 4% e 32, 5% da população total. A grande maioria das crianças mora em áreas urbanas (77, 9%). Com relação à etnia distribui-se da seguinte forma:

- 31milhões de brancos (51, 2 %);
- 25, 8 milhões de pardos (42, 7%)
- 3,2 % de negros (5, 4%);
- 287 mil indígenas (0,5%);
- 181 mil amarelos ou de origem asiática (0,2%).

Vejo-as envolvidas em questões muito sérias e creio que a cultura moderna tem uma nova criança que apresenta características diferentes da pré-moderna. Para escrever sobre infância, as infâncias modernas concordo com Stearns (2006) de que é difícil pelo fato de que crianças deixam relativamente poucos registros diretos e é visto sempre pelo olhar do adulto. As pessoas rememoram suas infâncias, e há objetos, brinquedos, etc., mas tudo é trazido ao campo de estudo pelos adultos. Daí que, faz mais sentido tratar historicamente da infância do que das crianças, pois é em parte definida pelos adultos e por instituição adulta em todas as sociedades com suas especificidades.

Embora a criança tenha ocupado o pensamento de filósofos como Platão (2005) e Santo Agostinho (2004), entre outros, foi com o projeto iluminista que se ampliou o leque de preocupação com ela criança, de modo sistematizado. Ainda que o pensamento iluminista a tenha colocado a criança numa situação conflitante entre bajulação e a negação de sua suposta condição de completude, foi a partir do seu ideário que a criança foi reconhecida como objeto de estudo da ciência.

À luz da Dialética do Esclarecimento, de Adorno e Horkheimer (2002), é pertinente dizer que a evolução do conceito ocidental da criança está ligado à evolução do próprio pensamento ocidental na transição e na tensão mito/razão, em que o mito congrega a fantasia, o medo, a circularidade temporal e outras características da chamada menoridade. A

razão se coloca como sinônimo de maioridade. Essa preocupação, embora pioneira, não tinha como objetivo tratar das peculiaridades dessa etapa da vida. Ao contrário, olhava-a negando, uma vez que ali estava um pequeno adulto, mas o homem de amanhã, não o de agora.

Aquele momento, portanto, compreendeu a infância como uma fase efêmera, passageira e transitória que precisava ser apressada. Crescer seria tornar-se um ser de razão, e esse amadurecimento precisava ser aligeirado (NUNES e PEREIRA, 1996). Essas afirmações sobre o tratamento à infância dizem respeito também ao brinquedo, que é produzido para ela e às brincadeiras que ela desenvolve na medida em que reflete a relação entre os dois de forma bem demarcada, com variáveis diferentes que interferem nessa realidade, tais como o ambiente sócio-econômico onde ela vive, a cultura familiar do lugar, entre outras.

O que existe de concreto quanto às mudanças dessa visão ao longo do tempo pode ser claramente percebido na forma como as crianças são vistas hoje em relação às sociedades antigas. Como exemplo dessa realidade apresento o que Snyders (1988, p. 25) diz sobre os diversos ângulos pelos quais os gregos antigos viam as crianças, ao associarem-nas às suas idéias sobre os escravos e os negros colonizados. Afirmavam que essas categorias não atingiam o pensamento abstrato e eram pouco inteligentes, por isso viviam o presente sem previsão para o futuro, deixando-se levar pelos seus caprichos. Nessa perspectiva, a criança também é comparada por eles ao operário, ao pobre, com suas características de ser imprevidente, dependente, ignorante e sem raciocínio abstrato, e à mulher uma eterna criança, fraca física e intelectualmente.

Alguns provérbios citados nessa época (CORAZZA, 2002, p.105-106) revelam como a criança convivia com uma realidade que não lhe era favorável:

> "Um homem não deve confiar em uma espada quebrada, nem em um idiota, nem em uma criança, nem em um fantasma, nem em um bêbado". (1460).
>
> "Quem vê uma criança, não vê nada". (1480)
>
> "Perde-se tudo que se dá a quatro tipos de pessoas: a primeira é um aldeão ou rústico, pois comprovareis sua rudeza; a segunda, uma criança,pois sua cabeça leviana exclui a bondade; a terceira, um homem de idade; a quarta, uma mulher, variável como o vento, vaidosa e inconstante em seus afeto". (1509)
>
> "Por natureza, as crianças e as mulheres têm dificuldade de guardar silêncio sobre coisas que um homem manteria em segredo". (1515)

A passagem para a modernidade mudou essa concepção. Com Suchodolsky (1984, p. 26), vejo que várias concepções de homem foram se sucedendo e consequentemente, de infância e de criança. Os direitos e necessidades dela começaram a ser percebidos a partir a Idade Média, apesar de que "[...] Muitos pontos de vista diferentes consideravam esse

momento histórico como um amontoado de realidades diversas: o Renascimento, o Racionalismo iluminista, o Romantismo" (NUNES, 1999, p.10).

Portanto se a ludicidade é um fenômeno concebido nas primeiras civilizações, o conceito de criança e infância é concepção da modernidade. Cohn (2005, p. 15) diz aquilo que entendemos hoje por infância foi elaborado na Europa.

> "[...] a idéia de infância é uma construção ocidental. Ela não existe desde sempre. O que entendemos por infância foi sendo elaborado ao longo do tempo na Europa, simultaneamente com mudanças na composição familiar, nas noções de maternidade e paternidade, e no cotidiano e na vida das crianças, inclusive por sua institucionalização pela educação escolar".

Isso por que nas sociedades pré-modernas, não havia interesse específico centrado na criança. Para alguns pesquisadores, como Ariès (1981, p.10) elas são as grandes ausentes da história, já que o espaço que elas ocupam hoje e o significado que tem a infância, são específicos da contemporaneidade. Para chegar a essa visão atual, houve uma trajetória permeada de indiferença quanto à sua significação social. É importante considerar que infância e criança teve seu desconhecimento até o século XII, conforme Araújo (1998, p. 14):

> Até o século XII havia um desconhecimento da infância. Uma comprovação disso é que as crianças não eram representadas pelos artistas da época, uma das fontes mais importantes de registro, sendo desta forma, excluídas. Os homens não se detinham diante da imagem infantil, pois não tinham interesse por um período de transição que logo ia ser ultrapassado e cuja lembrança era rapidamente perdida.

Corazza (2002), partindo da constatação de que a iconografia alto-medieval confirma esse desconhecimento da criança. Observa que não tentavam representá-la, porque não a percebiam; ou quando a representavam, era sob a forma de um "homem em miniatura", em tamanho reduzido. Ela compara com o aspecto típico da família, do século XIX, que ao contrário, organizava-se com a criança no centro. Portanto, nas sociedades pré-modernas ela não aparecia como sentimento, concepção, valor e práticas. Reforçando, não existia este objeto discursivo a que chamamos atualmente "infância", nem a figura social e cultural chamada criança, já que o dispositivo de infantilidade não operava para, especificamente, criar o infantil. Corazza (2002, p.81) afirma que não é que elas não existissem, apenas não tinham o significado atual.

> [...] não é que não existissem seres humanos pequenos, gestados, paridos, nascidos, amamentados, nascidos – a maioria deles, mortos, antes de crescerem -, mas é que a eles não era atribuída a mesma significação social e subjetiva, nem com eles eram realizados as práticas discursivas e não-discursivas que somente fez o século XVIII, na plenitude, o XIX e até os meados do século XX; nem a criança, nem o infantil foram considerados, em qualquer medida, sequer problema" .

Os estudos de Ariès (1981) fundam-se na tese (de natureza moderna) que sustenta a não existência da infância durante os séculos pré-modernos sob o ponto de vista de que a

criança era indistinta dos adultos, quer fosse nos trajes, brinquedos, jogos, trabalhos, linguagem e sexualidade. Propõe também mostrar como se deu historicamente a passagem da indiferença ou ignorância, como também era chamada a época de desconhecimento da criança - para a centralidade da infância e seu conceito.

Vejo que foram ocorrendo mudanças físicas e sociais de caráter local, regional, nacional e mundial nas sociedades; alteraram-se os perfis nas diversas gerações e, especialmente, a forma como a criança está inserida nesses contextos. Essas reflexões me levam a perceber que a descoberta da infância começou, sem dúvida, no século XIII. Sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e da iconografia dos século VX e XVI, porém os sinais de seu desenvolvimento tornaram-se significativos a partir do século XVI (ARIÈS, 1981, p. 65). Concluo, diante dessas afirmações e datas muitas vezes contrastantes que, com as mudanças políticas, econômicas, das artes e das letras, que o Renascimento inaugurou o que se constituiu a grande mudança da sociedade, e uma das conseqüências foi a mudança da visão sobre a criança.

Muitas contribuições sobre ela foram se sucedendo ao longo do tempo a partir desse momento. Os iniciadores do pensamento moderno, Francis Bacon e René Descartes trouxeram para o cenário uma ruptura contra a ciência especulativa clássica e a ciência teórica. Embora com pensamentos contrários entre si, deram novo perfil à compreensão dessa realidade. Foi surgindo a Modernidade em oposição à filosofia doutrinária e dogmática do medievo. Essas idéias seguiram lado a lado na construção de uma nova identidade filosófica e, portanto cultural, com rupturas consideráveis sobre a percepção da criança e conseqüentemente do brincar.

Portanto, por volta do século XVII quando a criança começou a ser percebida de fato, essa percepção era como uma fonte de distração e relaxamento para os adultos. Esse século, gradualmente iniciou a discriminação entre adultos e crianças. Elas foram perdendo o caráter de adultos que ainda não cresceram. Os moralistas e os homens da Igreja do período a viam como sendo inocente, pura criaturinha de Deus, que tem necessidade de preservação de sua inocência, e também como ser frágil, um indivíduo moral e racional, que precisava ser educada, vigiada e corrigida.

No século XVIII, os dois atributos da infância – inocência e fraqueza – persistiram acrescidos de um maior apuramento quanto aos cuidados físicos. Em meados deste mesmo século, a moderna perspectiva de infância emergiu constituída por preocupações em relação ao seu futuro, preservação e existência real, e elas passaram a ocupar um lugar central na família. Pollock (1983) faz uma síntese ao revisar os principais trabalhos da história da

infância produzida até o início dos anos oitenta, indicando que em grande parte essas teorias, trabalhando com a tese histórica, apresentavam as seguintes invariantes:

- Não existia o conceito de infância antes do séc. XVII - As crianças eram percebidas como inferiores na escala social e por isso não eram dignas de consideração. Os trabalhos de *Áries* (1981); *Hoyles* (1979); Hunt (1972); *Shorter* (1977); *Stone* (1974) e *Tucke*r (1995) trazem essa perspectiva;
- As relações pais/filhos eram meramente formais – Os pais eram seres inacessíveis e a criança um ser inferior, por isso suas necessidades não eram valorizadas ou atendidas. Os estudos feitos por *De Mause* (1995); *Piuchbeck & Hewitt* (1969); *Plumb* (1975); *Stone* (1974) e *Thompson* (1992) pertencem a essa categoria;
- A partir do séc. XVIII e início do XIX ao mesmo tempo em que a infância foi resignificada, frequentemente as crianças eram brutalizadas, exploradas e submetidas à indignidade. Apresentam esses trabalhos as pesquisas de *Sears* (1998); *Áries* (1991); *Hoyles* (1979): *Hunt* (1972); *Lyman*: *DeMause* (1995*); Pichbeck & Hewitt* (1975); *Plumb* (1977); *Shorter* (1977); *Stone* (1974) e *Tucker* (1995)

Os estudos argumentam que o conceito de infância se modificou, influenciado pelos seguintes fatores: 1 – emergência de um sistema de educação; 2 – mudanças na estrutura familiar; 3 – desenvolvimento do capitalismo; 4 – surgimento de um espírito de benevolência; 5 – aumento da maturidade emocional dos pais. Esses conceitos tornaram-se mais elaborados durante os séc. XVIII e XIX quando a criança foi considerada um componente essencial da família e da sociedade e seus direitos passaram a ser protegidos pelo Estado.

Newson & Newson (apud CORAZZA, 2002) descrevem uma “moralidade religiosa”, característica dos séculos XVIII e XIX; uma “moralidade médica”, predominante no século XX; e uma “moralidade de brinquedo”, típica dos dias atuais, em que as crianças são tratadas de forma paternalística. De forma a fazer um contraponto, vamos encontrar a partir dos anos oitenta, alguns estudos que passaram a considerar “a invenção da infância” como uma perspectiva “convencional” e superada e a citam apenas como pano de fundo para as discussões contemporâneas: é o caso de *Postmam* (1994), de *Trisciciuzz & Cami* (1989), e de *Berger e Berger* (1983) que analisaram a chamada “perda da infância”, seu “desaparecimento” ou “fim” a partir de meados do século XX.

No domínio das Ciências Sociais encontro análises que tratam das mesmas idéias quanto a um final ou desaparecimento da infância moderna. *Mongin* (1994) abordando a questão do desaparecimento do tempo da infância menciona que esta ao se prolongar, tem como conseqüência nefasta estender desmedidamente o período inicial da adolescência, desse

modo impedindo a criança de sair da infância. Afirma que os adultos não sabem mais garantir sua parcela de sonho, sua ficção, sua relação com o tempo, a memória de sua infância além de que, pelo projeto de emancipação do indivíduo democrático, deterioram-se as relações hierárquicas entre adultos e criança, vendo cada vez mais e novamente na criança um adulto em miniatura (MONGIN, 1994)

Ghiraldelli Jr (1997) também segue essa linha com base em Habermas, indaga se a infância não seria um projeto inacabado, tal como o projeto da modernidade. Adorno e Hohkheimer (2002) argumentam que tal fim não está necessariamente associado ao término do período Moderno, mas encontra-se presente dialeticamente na própria modernidade, através do processo de infantilização geral da sociedade. Assim, para Ghiraldelli Jr (Ib. Id.) teríamos chegado a um período de "descriançalização," povoado pela pós-infância, isto é, pelas crianças-adultos e por adultos – infantilóides.

Aponta na história mundial a existência de olhares diferentes para a infância e observa que as variações são impressionantes de uma sociedade ou de um tempo a outro. A exemplo, cita que enquanto algumas sociedades admitem o trabalho da maior parte das crianças pequenas e com freqüência o trabalho pesado, outras ficam chocadas com esse tipo de violação da infância e vulnerabilidade infantis, além de outros aspectos que revelam valores culturais.

> "[...] para algumas sociedades as crianças deveriam ser felizes. Para outras, embora não defendendo infâncias infelizes, essa preocupação parece estranha. Algumas sociedades admitem que grande parte das crianças morrerá, e tendo em vista esse fato organizam sua relação com a infância, incluindo a forma como discutem a morte com as crianças. Outras trabalham arduamente para prevenir a morte de crianças. Algumas sociedades acham os bebês encantadores, outras comparam-nos aos animais. Algumas sociedades aplicam rotineiramente disciplina física nas crianças, outras ficam chocadas com isso: indígenas americanos, no século XVII, ficaram chocados com as surras que os imigrantes europeus davam nos filhos. Algumas sociedades admitem que a infância termina por volta da puberdade, e há muitos exemplos de grandes reis e conquistadores que começaram suas carreiras na adolescência, como Alexandre, o Grande. Outras sociedades no entanto caracterizam a idade adulta muito mais tarde e criam categorias como a adolescência, especificamente para insistir que as pessoas pós-púberes são ainda criança de alguma forma. A lista de variações e mudanças das características básicas da infância é imensa".

Essa reflexão me levou a perceber que a produção de conhecimento acerca da infância está intimamente ligada ao lugar social que a criança ocupa. Cada época irá proferir o discurso que revela seus ideais e expectativas em relação a ela, tendo esse discurso conseqüências constitutivas sobre a mesma. A produção e o emprego do conceito de infância pelo conjunto da sociedade interfere indiretamente no comportamento de crianças, adolescentes e adultos, e modela sua forma de ser e de agir, de acordo com as expectativas criadas nos discursos que passaram a circular entre as pessoas. Estes, por sua vez,

correspondem aos interesses culturais, políticos econômicos do contexto social mais amplo (JOBIM e SOUZA, 1996), o que faz perceber que existem várias infâncias atualmente.

3.3. As Infâncias modernas: o olhar da Sociologia.

A preocupação em estudar a criança e as questões que a envolvem na sociedade do ponto de vista da Sociologia não é recente, se a relacionarmos ao conceito de socialização, que pressupõe apropriação da cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela em que as crianças estão inseridas. No entanto a visão sociológica sobre a infância sofreu consideráveis mudanças em relação aos paradigmas tradicionais sobre o assunto. A principal delas, é ver o presente da criança, não o futuro com a possibilidade de serem estudadas em relação à cultura e às suas relações sociais. Isso significa que elas devem ser ouvidas, ter voz, opinião e não serem sempre interpretadas pelos adultos. Da mesma forma não podem ser padronizadas sem respeito às suas individualidades.

Assim, vejo que a Sociologia põe a criança em uma situação conceitual equivalente a outros grupos ou categorias sociais que ela estuda, pois a vê como um ser ativo na construção e determinação de sua vida e dos que com ela convivem. Essa realidade pode ser demarcada a partir dos anos oitenta quando fica evidente uma visibilidade sociológica da criança como unidade de observação como ator social. Constato que houve ao mesmo tempo transformações dentro do próprio campo sociológico, como os debates entre as perspectivas mais estruturalistas e as que põem a ênfase na ação social. Na verdade, vejo que são discussões que acontecem internamente em face das diversas correntes que traçam seus paradigmas.

É por isso que Ferreira (2005) diz que a Sociologia da Infância procura tomar as crianças como o seu centro de interesse, a partir de si próprias e não a partir da sua dedução dos quadros instituídos de que estão dependentes. Diz que essa preocupação tem-se traduzido em modos diferentes de construir sociologicamente a infância, tanto do ponto de vista teórico como metodológico. Encontro várias vertentes nesse estudo, porém destaco o fato de que há uma preocupação em mostrar que a infância não é uma realidade finita, com uma forma única, mas antes uma pluralidade de concepções que co-existem e como tal é produto de uma construção social e histórica (Ib. Id.).

Nesse sentido me parece haver consenso de que mesmo a infância variando historicamente e os seus membros mudando continuamente, é uma categoria estrutural distinta e permanente das sociedades humanas. Percebo que há ênfase nas características sociais mais uniformes que permitem defini-la como grupo social constitutivo da sociedade, semelhante a outras categorias estruturais: o gênero ou a classe social. De qualquer forma,

vejo que a Sociologia enfatiza as crianças com poder de ação e tomada de iniciativa, valorizando a sua capacidade de produção simbólica e a constituição das suas práticas, representações, crenças e valores em sistemas organizados social e culturalmente (Ib. Id).

Assim, percebo que na visão sociológica atual não existe sociedade sem infância, pois é uma categoria permanente. Ela a torna singular as crianças de acordo com as suas características mais comuns, sejam elas físicas, psicológicas, morais, afetivas ou sociais, sempre visando uma maior compreensão da sua situação estrutural em referência ao adulto inerente à sua categoria, imposta pelos sistemas e estruturas sociais.

Neste sentido, as crianças são vistas como uma categoria universal e compõem um grupo que é ao mesmo tempo construído nas instituições sociais e pelas estruturas sociais e excluídas social, política e economicamente. Podemos compreender como no cotidiano ela se comporta, brinca, joga e negocia, assim como as suas diferentes e desiguais posições sociais de classe social, idade, gênero, estatuto e poder, o que significa dizer que a Sociologia portanto, aborda a criança como uma construção social. Nessa direção, procura rever significados já instituídos, evidentes e inquestionáveis, especialmente aqueles considerados tradicionais e dominantes sobre a infância que a definem como um ser sem responsabilidade, imaturo, incompetente, irracional, amoral, a-social, a-cultural, etc. ou simples objeto passivo e mero receptáculo de uma ação de socialização (Ib. Id.). Nessa postura, “[...] reavalia a própria concepção de socialização como um processo singular, progressivo, unívoco e vertical, reduzido às relações com os adultos, localizada numa instituição com objetivos claramente definidos em prol da reprodução social”.

Nesse sentido, chama a atenção para a concepção do brincar como “[...] uma ação natural e espontânea da criança, uma espécie de credo e emblema único da atividade infantil que esgota a multiplicidade das suas ações e torna opacos os modos como a criança cria realidade social”. Ou ainda, para uma concepção de grupo como forma de relação e de organização assentado na homogeneidade e onde podem-se observar relações sociais desiguais e estratégicas, de poder e contra-poder (Ib. Id.).

Interessa à Sociologia nesse contexto o fato de que quando as crianças brincam e desenvolvem ações comuns entre elas, não é a mesma coisa ser menino ou menina, ser da classe média ou baixa de um grupo social, ser mais velho ou mais novo. Isto significa dizer que a contribuição da Sociologia da Infância passa, sobretudo, pelo desenvolvimento de uma sensibilidade aos processos sociais que impregnam o cotidiano da criança, tanto nas relações entre ela com adultos, como pelo exercício do espírito crítico e da reflexividade vistos como

instrumentos capazes de desconstruir as subtilezas de que se revestem as relações de poder e dominação (Ib. Id.).

Há um reconhecimento, portanto, da criança como produtora de sentido, como sujeito de conhecimento com formas de comunicação e relação conhecida através de metodologias interpretativas e etnográficas. Considero, portanto, diante dessa posição da Sociologia a exigência de dialogar com a Antropologia para compreender como se dá a construção do conhecimento da cultura, como a criança tem sido vista em suas diversificações culturais, buscando compreender aspectos específicos sobre o que é ser criança, como vive e pensa, para o significado de infância, quando ela acaba, além de oferecer uma metodologia de estudo, a etnografia, como o melhor meio de entendê-la. Nessa perspectiva analisá-la como parte de uma sociedade em sua identidade e na demonstração das alterações que a cultura vai sofrendo à medida que as culturas vão dialogando e se impactando.

Considerando essa perspectiva, optei por olhar a infância neste trabalho sob o ângulo da historicidade desse fenômeno o que significa abordá-la como uma totalidade, fundamentando e dando sustentabilidade às demarcações conceituais. Dessa forma entender o modo como ela brinca como uma revelação também do seu mundo interior, que lhe possibilita relacionar-se com o exterior no amplo aspecto do contexto da cultura onde está assentada, pensando como Lehman (1986, p. 83) que"[...] a idéia de infância se encontra no centro da concepção benjaminiana de história" [33].

A infância como conceito e representação não se define objetivamente por uma fase biológica, mas de forma subjetiva pela história que a engendra. Benjamin (2000) diz que a criança não é um ser isolado vivendo numa ilha. Ela é um sujeito social, faz parte de uma determinada cultura. Na brincadeira ela atua no mundo que a rodeia, interpreta e produz sentido. Ele admitiu que o resultado dessa percepção fez surgir na modernidade o sentimento correspondente a duas atitudes contraditórias dos adultos em relação à criança: uma que ele define como *paparicação* - ao considerar a criança ingênua, inocente e pura, e a outra de *moralização* - ao reconhecê-la a como um ser imperfeito e incompleto, necessitando de intervenção adulta.

---

[33] A instigante concepção de história de Benjamin destaca a importância da rememoração, da reminiscência e do papel do historiador. A história é compreendida por ele não como linear ou mecânica, mas como entrecruzamento de presente-passado-futuro; a história é entendida como narrativa. Compreende-se a partir da leitura de sua obra que o homem se faz fazendo o mundo, e se faz como homem se fazendo na linguagem, processo que só é possível graças à coletividade, ao nós. Ele procura apreender o tempo como uma sucessão de pontos interligados por uma ordem cronológica; para ele "[...] a história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo vazio e homogêneo, mas um tempo saturado de "agoras" (BENJAMIN, 2002, p. 229)".

Friedmann (2005, p. 17) apresenta o perfil de infâncias que temos hoje, considerando os contextos das crianças reais com as quais convivemos, uma noção de que é uma categoria que vive em crise, como a própria modernidade, uma vez que é parte desse contexto e sofre as contingências e os impactos dela. Essa é a forma como vejo a criança em São Luís, um reflexo do que os adultos têm construído para elas. Vejo-as como alguém sem uma identidade definida, sem um entendimento de fato de quem são, que papel desempenham na sociedade e que comportamentos seriam infantis, na medida em que as observo representando papéis adultos o tempo todo. Assim, temos a criança:

- Idealizada, globalizada, bem alimentada, limpa, educada, membro de família tradicional nuclear (com pai, mãe, irmãos) ou estendidas (avós, tios, primos): é a referência veiculada pela mídia em geral;
- Provinda de famílias desestruturadas (desde a família de mãe solteira, pais separados onde só a mãe ou só o pai são os responsáveis), até criança adotada;
- Discriminada pelas mais variadas razões; raça, sexo, origem econômica, coeficiente intelectual ou necessidade especial (cegos, surdos, mudos, crianças com síndrome de Down, paralisias diversas, gagueira, etc.);
- Criada em orfanato ou instituições que abrigam crianças abandonadas, violentadas ou que sofreram algum tipo de abuso;
- Das periferias das cidades que vivem em barracos, favelas, etc;
- Viciada em álcool, drogas;
- Doente ou, internada em hospitais;
- Das zonas rurais;
- Das comunidades ribeirinhas;
- Das comunidades indígenas;
- Das diversas origens étnicas: orientais, judeus, italianos, latinos,etc;
- Da rua e em situação de rua;
- Que trabalha.

A autora ainda considera o aspecto de “normose”, utilizando o conceito de Weil (2004) para apontar como padrões considerados hoje normais pelo ritmo de vista que a modernidade desenvolve, porém que são aspectos bastante questionáveis dentro da qualidade de vida da criança. Eles são parte da vida moderna, com os quais ela convive hoje:

- Não ter ritmos, horários, rituais;
- Comer comidas *fast food*, balas, chicletes e refrigerantes;

- Ter agendas superlotadas já desde o berço;
- Ficar horas sentada na frente da televisão ou do *videogame*;
- Querer, pedir e ganhar brinquedos a qualquer hora;
- Não ter tempo livre;
- Ser alfabetizada precocemente;
- Participar de todas as conversas e discussões dos adultos;
- Viver em espaços não adequados;
- Não conviver com a família;
- Nunca estar satisfeitas, querer sempre mais;
- Trabalhar muito cedo;
- Não participar da coletividade;
- Iniciar-se sexualmente muito precocemente;
- Não ser respeitada na sua diversidade, singularidade e ser globalizada, massificada;
- Tomar antidepressivos;
- Beber e drogar-se;
- Etc.

A partir desses elementos, ela apresenta ainda um quadro diagnóstico da realidade das crianças contemnporaneamente, que poderiam estar relacionadas à essa situação elencadas no quadro anterior;

- Podemos perceber um grande número de crianças hiperativas;
- Crianças agressivas que expressam raiva através de brincadeiras e atitudes violentas;
- Crianças com diversas doenças, como alergias, problemas digestivos pela qualidade de alimentos ingeridos, estresse, obesidade, muitos tipos de câncer;
- Crianças com depressão, tristeza permanente, apatia;
- Crianças com problemas de sono; por viverem em espaços reduzidos em famílias numerosas, o entorno impede à criança ter um sono tranqüilo, restaurador e completo; a superestimulação vivida durante o dia faz com que a criança tenha uma noite intranqüila e perturbada; a falta de qualidade na alimentação faz com que a criança acorde com mal-estar de madrugada;
- Crianças sobrecarregadas de atividades e, por conseguinte, sem tempo para brincarem, serem elas mesmas;
- Pressão escolar precoce;

- Crescente evasão escolar; as instituições escolares não têm encontrado caminhos que respondam aos interesses e às necessidades dos seus alunos, necessidades estas que não passam essencialmente pela aquisição de informações e conteúdos (estes estão hoje facilmente acessíveis fora da escola), mas pelo desenvolvimento da criatividade, dos potenciais latentes, pelo trabalho para o desenvolvimento da inteireza, para citar alguns;
- Falta de interesse e concentração por parte das crianças, o que leva muitas delas a serem encaminhadas para acompanhamento psico-pedagógico, terapêutico.
- Abuso sexual dentro de casa, prostituição precoce;
- Crianças envolvidas com o tráfico de drogas, etc.

Esses dados produzidos pela autora têm relação direta com a situação sócio-econômica da criança brasileira como podemos verificar nas informações relativas à situação educacional da família, especialmente a mãe. E é também a realidade de crianças ludovicenses que experimentam os mesmos efeitos da modernidade. Os indicadores do IBGE (2000) e do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) apontam o seguinte:

- 33, 2% (18,9 milhões) das crianças brasileiras têm mães com pouca escolaridade (nenhuma ou sem ter completado os quatro primeiros anos do ciclo básico);
- 17, 4% (9,9 milhões) têm mães que completaram os quatro anos básicos da escola;
- 26, 8% (15, 3 milhões) têm mães que cursaram entre cinco e oito anos de escola (segundo ciclo); e 22,7% (13 milhões) têm mães que freqüentaram mais de nove anos de escola.

Essa realidade tem permeado as sociedades ocidentais modernas. Em São Luís é possível essa constatação. As crianças com pais de menor escolaridade estão nas áreas mais pobres da cidade e no trabalho informal e ela participam diretamente das dificuldades do cotidiano da família. Enfrentam a realidade da luta pela sobrevivência. As que têm uma situação de melhor escolaridade dos pais vivem em situação sócio-econômica melhor e elas têm contato direto com a mídia e com o computador, geralmente bem antes do momento adequado: são estimuladas por imagens externas que vão substituindo as internas para as quais sobra pouco tempo e espaço. Independente da situação econômica, ambas têm sido bombardeadas com mensagens, imagens e informações da TV, dos jornais, revistas, publicações, informações que vão acumulando.

3. 4. O brincar na cultura da modernidade

Como Souza (1999) diz que vivemos em uma nova configuração cultural, surgida com a mudança de paradigma econômico-social, muitas questões são prementes para compreender o que envolve o brincar para a cultura, especificamente o da modernidade. Uma delas é buscar a explicação, o motivo pelo qual a criança brinca independente de idade, sexo, etnia, classe social, época ou cultura, ou do tipo de brinquedo ou propostas da indústria. Rosamilha (1979, p. 49) aponta algumas respostas atribuídas a essa indagação numa demarcação temporal bastante diversificada. Ela demonstra assim, como diferentes teorias e concepções de infância, de criança, de brincar e do brinquedo, indicam ao mesmo tempo contradições e concordância de cultura na compreensão dos pesquisadores ao longo do tempo a respeito, o que torna o estudo interessante e ao mesmo tempo instigante (QUADRO 4).

Porque a criança gosta de recrear-se	Schiller – 1875, na Teoria do Recreio;
Para restabelecer as energias consumidas	Lazarus, 1883, na Teoria do Descanso;
Porque a criança tem excesso de energia	Spencer – 1897, função de provocar catarse;
Porque esse é um instinto que leva a criança a preparar-se para a vida futura	Groos – 1902, na Teoria da Antecipação Funcional. Teoria do pré-exercício de funções necessárias à vida adulta;
Porque a hereditariedade e o instinto a leva a recapitular as atividades ancestrais importantes para o indivíduo	Stanley Hall – 1997, na Teoria da Recapitulação, caracterizando a função atávica da atividade lúdica;
Para descarregar suas emoções de forma catártica	Aristóteles - 2005, Claparède, Freud 1976, Erickson , 1963;
Porque é agradável. O jogo é importante pelo seu aspecto hedônico	Sutton-Smith, 1996;
Porque é um aspecto de todo comportamento. Ele está implicado na assimilação que o indivíduo realiza em relação à realidade	Piaget, 1976.
Porque adquire hábitos e garante as novas habilidades	Bhuler, 1931; Case 1989

Fonte: adaptação Rosamilha (1979, p. 49)
Quadro 4 – Porque a criança brinca

As crianças em São Luís dizem que brincam porque "*gostam de estar com os colegas*", "*porque é muito legal*", "*porque gosta*", "*porque quer se divertir"*, "*porque é bom*". Para os pais, as crianças brincam "*por que isso é natural nelas*", porque "*é um instinto que já trazem do berço*". Para o artesão brincar é "*importante para manter a tradição" "para que as crianças conheçam as suas raízes", "para que possam passar adiante a história do lugar"*. Para os lojistas, é "para ficar atualizadas"; "porque conhecem o produto pela propaganda". Para a ABRINQ brincar faz com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades e que eles simbolizam as oportunidades de expansão da criatividade do homem, para converter as crianças de nossos dias em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança.

Diante dessas considerações, constato as diferenças e similitudes que foram se operando na passagem do tempo para a cultura moderna, tanto no lugar, como no olhar do pesquisador, do adulto, da criança, do artesão e hoje no da indústria. Como produto de uma indústria de bens culturais, ele é atualmente um objeto de consumo em que adultos e crianças estão envolvidos de forma demarcadamente diferenciada, como um elemento da cultura com ação de amplas possibilidades. Nesse sentido, Chateau (apud MIRANDA, 2001, p. 26) vê o exercício do brincar como o laboratório do espírito e do intelecto onde ocorrem as necessárias experiências que a criança precisa ter pelo que há de vir e que têm papel fundamental para a vida na sociedade. Nessa direção, como fenômeno na vida da criança reforçado pela cultura, encontro bases teóricas com aplicações específicas nas Ciências Sociais em diversos ramos do conhecimento além da Sociologia e Antropologia e ainda em aspectos mais particularizados em algumas ciências. Santos (2001) diz que ciências diferentes trabalham o ato de brincar desenvolvendo pesquisas que procuram integrar os seus objetos aos conhecimentos que envolvem as experiências da criança diante do brinquedo.

Nessa direção vejo que brincar na cultura moderna diante do parque de brinquedos à disposição da criança, da variedade de modelos, da diversidade de significados envolve, portanto, praticamente todos os comportamentos da sociedade, pois permite o exercício do raciocínio, da descoberta, da persistência, da perseverança; nesse relacionamento a criança aprende a perder, a ganhar, a escolher, a assumir, a participar, a negociar, a escutar, a delegar, a postegar. Assim, quando a criança brinca sem inibir a fantasia, este ato fortalece sua autonomia e afirmação como pessoa, ao explorar o mundo que lhe é oferecido através de um brinquedo. De igual modo ela desenvolve a criatividade e o espírito artístico, ora alargando o seu ponto de vista, ora se deslocando da centralização em si, especialmente quando pode brincar livremente (MACHADO, 1993, p. 27). Para ele na cultura moderna o que mudou

principalmente foi o fato de que ela deixou de ser a construtora de seu brincar e passou a viver numa lógica de mercado que representa o estágio atual em que vive (Ib. Id.).

> "[...] brincar com espontaneidade, sem regras rígidas e sem precisar seguir estritamente os folhetos de instruções de brinquedos, é explorar o mundo por intermédio dos objetos. Enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive. Quando puxa, empilha, amassa, desamassa e dá nova forma, a criança transforma, brincando e criando ao mesmo tempo. Poder transformar, dar novas formas a materiais como quiser, propicia à criança instrumentos para o crescimento mais saudável, que estimula a explorar o mundo de dentro e o mundo de fora dando a eles nova forma, no presente e no futuro, a partir de sua vivência."

Nesse sentido, o brinquedo hoje é parte de um arcabouço organizacional novo em um mundo de produto de massa para as massas, e no qual as tecnologias de informação e comunicação desenvolvem uma linguagem da cultura moderna, pela interconectividade do mundo, numa representação de poder simbólico. Percebo, portanto que a questão do poder simbólico foi colocada novamente no centro das reflexões, sob o aspecto mercantil, onde não podemos ignorar a vertente industrial e econômica do brinquedo propondo uma ação. Esse poder simbólico está diretamente relacionado ao fato de que o brinquedo é associado a um sentido utilitarista de posse: a propriedade envolve um custo; portanto ter determinado brinquedo é sinônimo de ter dinheiro. Ter dinheiro equivale a ter poder, não só na compra, mas na definição de um modo de sociabilidade e do tipo de brincadeira (OLIVEIRA,1998). Para Enriquez (2006) é o reino do dinheiro tornado um fetiche sagrado, um dos problemas fundamentais da modernidade.

Analisando os diversos pontos de vista, vejo que há consenso quanto a afirmação do valor do brinquedo para a criança e a importância dela possuí-los porque mesmo com elaborações em diferentes culturas, os estudiosos da temática concordam que esta ação permite o seu desenvolvimento e o conhecimento de sua sociedade.. O brincar moderno também é uma ação que tem o reconhecimento referendado quando o focamos sob o ponto de vista legal. É um direito reconhecido universalmente na Declaração das Nações Unidas dos Direitos da Criança/1959 (seção 7) e reiterado em 20 de novembro de 1990, quando as Nações Unidas adotaram a Convenção dos Direitos da Criança. O artigo 31 afirma que "os estados reconhecem o direito da criança de descansar e ter lazer, de brincar e realizar atividades recreacionais apropriadas à sua idade e de participar livremente da vida cultural e das artes". A Constituição Brasileira de 1988 também reitera essa importância, O Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 diz que é dever do Estado, da família e da sociedade proporcionar à criança o ato de brincar.

É necessário observar que nesse primeiro reconhecimento vivíamos o contexto dos anos 50 e ele partiu de uma tentativa de resolução da difícil situação da criança em muitas nações do globo como revela a história mundial da infância nos últimos cem anos em que elas foram vítimas de grandes horrores. Muitos dos piores aspectos da história recente atingiram as crianças, como os do Holocausto durante a 2ª Guerra Mundial, dos trabalhos em campos de concentração, dos abusos sexuais e os da escravidão, entre outros (STEARNS, 2006). Além desse aspecto é importante salientar as mudanças na visão da sociedade sobre a criança e sobre o brinquedo, aconteceram especialmente após as duas revoluções industriais citadas por Castells (2006)[34].

Para o autor em referência, vivemos um desses raros intervalos na história, cuja característica é a transformação de nossa cultura material pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da informação (conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (*sofware e hardwere*), telecomunicações, radiodifusão e optoeletrônica, engenharia genética e seu crescente conjunto de desenvolvimento e aplicações. Esse conjunto está presente na fabricação do brinquedo moderno. Castells (2006, p. 44) diz que a cultura é mediada e determinada pela comunicação que as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamnete produzidos, são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão mais ainda com o passar do tempo. Para ele o surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, pela integração de todos os meios de comunicação e pela interatividade potencial mudou a cultura.

Nessa condição o brinquedo como cultura material também passou a refletir esses novos paradigmas. Inseriu-se numa situação típica de economia de mercado no brincar, passando a ser linguagem comum, quando se faz referência ao brinquedo os termos lucro, valores, investimentos, produção, destino, consumo, etc, o que significa tanto uma demonstração da mudança de visão da sociedade, quanto da criança e do seu brincar. Nas observações de Andrade (2001) uma das conseqüências desse novo olhar é que ao mesmo

[34] Castells (2006, p. 71) "segundo os historiadores, houve pelo menos duas revoluções industriais: a primeira teria começado pouco antes dos últimos trinta anos do século XVIII, caracterizada por novas tecnologias como a máquina a vapor, a fiadeira, o processo Cort em metalurgia e, de forma mais geral, a substituição das ferramentas manuais pelas máquinas; a segunda, aproximadamente cem anos depois, destacou-se pelo desenvolvimento da eletricidade, do motor e de combustão interna, de produtos químicos com base científica, da fundição eficiente de aço e pelo início das tecnologias de comunicação, com a difusão do telégrafo e a invenção do telefone. Entre as duas há continuidades fundamentais, assim como algumas diferenças cruciais. A principal é a importância decisiva de conhecimentos científicos para sustentar e guiar o desenvolvimento tecnológico após 1850. É precisamente por causa das diferenças que os aspectos comuns a ambas podem oferecer subsídios preciosos para se entender a lógica das revoluções tecnológicas".

tempo que há o reconhecimento da importância do brincar oficialmente, na prática, fora dos núcleos de boa formação humanística, as atividades que envolvem diversão, por preconceito, geralmente são alvo de repúdio, por serem consideradas improdutivas, por que não geraremm lucro na ocupação do tempo no espaço lúdico quando consideramos o brincar livre. Essa concepção tornou-se natural depois da Revolução Industrial em que houve uma tendência a fazer separação entre o que é "sério" e o "não sério", opondo, respectivamente, atividades como estudar / brincar lazer / trabalho.

Poderíamos dizer que os brinquedos e as brincadeiras, hoje, por refletir essa hegemonia de valores de uma sociedade "de mercado" e, portanto, mais concorrencial, competitiva, estejam reforçando tais valores. Contribui assim o brinquedo, a brincadeira hoje, para a constituição de homens e mulheres crescentemente menos preparados para reforçar a sociabilidade, a solidariedade, a pulsão da vida que atravessa tanto as instituições quanto os grupos e indivíduos (ENRIQUEZ, 2006).

Nessa linha de pensamento a implantação da sociedade industrial foi decisiva na exigência do equipamento para as novas tarefas, distanciando o brincar, o lazer e o prazer do dia-a-dia, na busca constante da produção na sociedade capitalista, urbano-industrial. A sociedade mudou o papel social da criança na comunidade e, consequentemente, o significado do brinquedo como produto da indústria cultural, pela produção em massa nas mais variadas formas de representações da vida cotidiana. No surgimento dessa sociedade industrial moderna, o brinquedo passou além de ter estimulado o seu consumo, a revelar formas de brincar bem distintas para as quais os fabricantes visam atender. Para tal, tem em mira os diversos mercados consumidores de lojas, parques temáticos, *lan houses* hipermercados, comércio informal, *shopping centers*, feiras, etc. em diversos formatos, produzindo desde os modelos tradicionais aos estilos futuristas. Ao mesmo tempo acompanham o comportamento social do país e do mundo.

Winnicott (1975) indicou o espaço lúdico como aquele que permite à criança criar uma relação aberta com a cultura, o arquétipo de toda atividade cultural que não se limita a uma relação simples com o real, não é da dinâmica interna dela, mas é uma atividade dotada de uma significação social precisa e, como outra, necessita de aprendizagem sobre a diversidade cultural nas sociedades[35] especialmente as crianças maiores, já detentoras de opinião.

[35] Diversidade cultural é um termo bastante novo, tem origem na terminologia ambientalista. Quer dizer que a cultura e suas diversas manifestações são um recurso imprescindível e perecível, não-renovável, que permite a sobrevivência de um "ecossistema". A diversidade cultural apresenta um duplo desafio: assegurar a co-existência

A indústria moderna oferece as possibilidades de articulação da criança em suas diversas etapas do desenvolvimento, atentando para o universo simbólico e dá a oportunidade de ela ser confrontada com uma série de lógicas e valores distintos sobre formas de aquisição, uso e função de bens e serviços representativos da sociedade. A exemplo, o brinquedo, especialmente o industrializado, retrata a sociedade atual pela sua composição, estrutura, modelos e funções entre outras coisas. Segundo Barbosa (2006) "[...] aquilo que sempre fora classificado como exótico e/ou subdesenvolvido ganhou foros de "diversidade cultural", de "autenticidade de estilos de vida" e de novas oportunidades de mercado. Entendo, portanto, que as diferentes sociedades fazem uso do universo material a sua volta, com significados próprios e a cultura moderna se apropria das inovações e desenvolvimentos tecnológicos e recria a si mesma de forma que a própria modernidade passou a ser um diferencial competitivo.

Essa reflexão me faz concluir que cada momento histórico constrói simultaneamente suas questões e os modos pelos quais busca resolvê-los como nos diz Priori (2004). Olhando para o ato de brincar que construímos na modernidade, confronto-me com aquilo que somos, ou ao menos, com a imagem do mundo e da cultura que queremos mostrar à criança. Para as crianças após os anos 70, época do capitalismo informacional, da globalização, da cultura de massa, do retorno às identidades particulares que produziram novas identificações à sociedade (MAUSS, 2005), o brinquedo passou a ter uma conotação cultural diferente da que tinha para as crianças dos séculos passados especialmente pelo fato de a organização daquela sociedade deixar o brincar mais livre e o brinquedo ser mais uma produção doméstica. Ainda que as crianças de hoje usem o mesmo brinquedo ou brinquem com as mesmas brincadeiras do passado (CARVALHO et al., 2003), os significados são outros, pelo contexto da estrutura da vida moderna que desenhamos para elas.

Isso ocorre porque à medida que a história flui, novas formas da sociedade perceber a infância também vão surgindo e esse olhar se estende aos brinquedos, às brincadeiras e aos jogos desenvolvidos pelas crianças, frutos da concepção dos adultos na medida em que os estudos sociológicos e antropológicos nos fazem ver que a cultura do

---

harmoniosa entre indivíduos e grupos de culturas diferentes enquanto defende a criatividade por meio de inúmeras expressões culturas de todos os países, estas denominadas como "criação contemporânea" e "patrimônio cultural". O patrimônio cultural é subdivido em "patrimônio tangível" e "intangível". A cultura adquire formas diversas através do tempo e do espaço. Essa diversidade se manifesta na originalidade e na pluralidade de identidades que caracterizam os grupos e as sociedades que compõem a humanidade. Fonte de intercâmbios, de inovação e de criatividade, a diversidade cultural é tão necessária para o gênero humano, quanto a diversidade biológica o é para a natureza. É tema estratégico para as políticas culturais no Brasil e no mundo. Com a entrada em vigor da Convenção da Diversidade, reafirma-se direito soberano dos Estados de implementarem políticas necessárias à proteção e promoção de suas expressões culturais.

brincar varia conforme os indivíduos, os grupos, seus hábitos, costumes e condições materiais pelas identidades da sociedade. Em São Luís são evidentes as mudanças que a modernidade trouxe para o ato de brincar, assim como na mudança da própria cidade. É um movimento contínuo em que mudou a cidade, a sociedade, a criança e o brinquedo, consequentemente, como resultado das contingências globais e locais.

Vejo a importância de discutir essas mudanças porque alguns filósofos garantem que brincar é a base da cultura de um povo - um espelho da sociedade retratando seus costumes por ser um registro de suas ideologias, suas crenças, seus valores, ideais e ideários. Nesse sentido, dizem que o brinquedo faz um corte radiográfico do tempo em qualquer sociedade (ATZINGEN, 2001). Estamos, portanto, diante de um fato social. O brinquedo produzido na contemporaneidade é o retrato da sociedade atual. Uma análise em suas características permite compreender características que estão atreladas à vida moderna, às nossas vivências culturais.

Nesse sentido, brincando a criança se insere numa sociedade definida hoje como de consumo, é socializada numa cultura de consumo, porque vive numa civilização de consumo (BARBOSA e CAMPBELL, 2006). Esse é um cenário diferente das sociedades pré-modernas em que não havia essa perspectiva acentuada atualmente com a mercantilização do lúdico. Assim, o brinquedo se destina a um consumidor específico que se comporta de forma exigente, uma criança moderna atenta ao mundo multifacetado em que vive cheio de cores, sons e estímulos.

Ao mesmo tempo o ato de brincar é para ela um veículo do crescimento e do seu desenvolvimento marcado por essas apropriações dos saberes como um dos elementos culturais da sociedade moderna, porque é fruto de valores que refletem o ideário do que é infância e criança neste momento. É um sistema de significados e práticas, produzidos para serem interpretados por aqueles que o utilizam - e na cultura da modernidade são cada vez mais perceptivos para essa interpretação. É também um processo que vai se delineando de forma local e global, pois a forma de brincar não é semelhante, não só considerando a questão temporal levantada nas diversas sociedades, mas porque contemporaneamente é atribuída uma importância grande à faixa etária da criança na relação com o brincar e com o tipo de brinquedo que ela usa. De certa forma a indústria identifica que tipos de brinquedos são adequados, procurando reconhecer brinquedo, brincadeira ou jogo, a partir de como a como a criança reage diante dele de acordo com os valores culturais que apreende.

Percebo essa realidade ao constatar nas pesquisas com o grupo de entrevistados acima de 60 anos, afirmaram que, especialmente há 30, 40 anos atrás, não havia ênfase na

idade para a utilização de brinquedo, no material utilizado e no tamanho das peças e ao mesmo tempo que esses elementos não indicavam a proibição ou autorização para sua utilização por crianças menores. Mas um forte indicativo era o grau de dificuldade motora para a vinculação do tamanho ao tamanho da criança. Era comum em São Luís as crianças construírem brinquedos artesanalmente reutilizando materiais como sucata, papel, frutas, semente tecido, madeira, lata, entre outros materiais para confeccionar as pipas, as petecas, as bonecas de pano, os carrinhos, as rodas feitas de pneu que empurravam com um aro feito de arame, os carrinhos de rolimã para descerem as ruas enladeiradas, as pernas de pau, os pés de latas puxadas por um fio, feitas por elas ou por seus pais, os piões feitos de coco babaçu, os cavalinhos de pau, os chuchos feitos de ferro entre outros. Esses brinquedos eram feitos dentro da própria família, uma atividade que envolvia os adultos e a criança e uma íntima relação entre a criança e o processo de construção do brinquedo o que ajudava a manter a tradição e onde desenvolviam a imaginação e a fantasia como as principais aliadas constituindo uma miniaturização do mundo adulto projetado num mundo infantil.

Entre suas brincadeiras favoritas em São Luís reveladas por esse grupo de adultos estavam os "*quatro cantos*", as brincadeiras de "*queimadas*", de "*pata ceg*a", de "*cancão*", de "*passar o anel*", de "*fita*". A música através das cantigas de rodas e as várias coreografias cantadas como "*Bom barquinho*", *"sou uma pobre viúva", "na minha mão direita tem uma roseira",* o *"gato e o rato*", era muito presente no dia-a-dia da criança ensinada pelas mães. Muitas foram esquecidas no tempo e a modernidade pode apagar. Vejo que essas brincadeiras e brinquedos citados remetem para um tempo anterior que pode ser encontrado em registros poéticos, romances, fotografias sobre a vida e a gente de São Luís.

No entanto, já fiz referência ao fato de que existe um esforço de resgate atualmente em parcerias estabelecidas para o cultivo de práticas tradicionais, mesmo que essas ações podem ser vinculadas ao interesse de venda do tradicional "pasteurizado" para a causa turística. Isso me remete a pensar que o que é permitido e proibido, o comportamento em casa ou na rua e em outros ambientes terá o seu devido valor na cultura da criança e no brincar que ela interpreta de acordo com os simbolismos à disposição, estruturando significações do momento, o que sua permanência nas gerações posteriores depende de uma série de fatores. Por isso na cultura da modernidade a música infantil é produzida por gravadoras, trabalhada com tecnologia adequada à produção de CDs, DVDs, é vendida em lojas especializadas e propagada na mídia. Na maioria das vezes é assim que as crianças aprendem as músicas que compõem suas brincadeiras hoje.

Outro aspecto a considerar é que a cultura do brinquedo sempre foi marcada por grandes diferenças entre os meninos e as meninas. É uma realidade que se amplia e multiplica a cada dia influenciada por filmes, livros, brinquedos personalizados para um sexo determinado, pelas embalagens marcadamente diferenciadas por cores, formatos, tendência definidoras pela sociedade. Esses elementos criados pelos adultos como um modo de ver e pensar a infância com opção por cor (especialmente as mesmas) tendência à questão de gênero, são fortemente empregnados nas crianças. Estão presentes no brincar de papai e mamãe, de médico, de professora, de jogo eletrônico e virtual, de brinquedos com alta tecnologia a partir de lançamentos da mídia, de personagens de filme e desenho animado ou similares e são fontes de imitação da realidade social. Impregnado dessa vertente é produzida uma geração marcada fortemente por papéis demarcados no universo infantil de masculino e feminino. Chama minha atenção o fato de que essa realidade é confrontada com o mundo adulto que busca se identificar com um discurso que condena esse recorte, porém que o reforça.

Assim, percebo que o brinquedo moderno acompanha a história contando-a com suas significações e representações que como do passado estão presentes na literatura e na memória do povo e será também buscado no futuro como memória. Como diz Priore (2004, p.317), a busca do passado nunca foi privilégio dos historiadores, pois a maior prova é a força que tem a memória na vida cotidiana das pessoas "[...] é assim, desse reencontro com o passado que o velho pode passar para o menino que está escutando e vai prolongar por mais cinqüenta anos, mais sessenta a lembrança que lhe chega, não como coisa morta, mas viva qual flor toda colorida, límpida e nítida e flagrante como um fato presente". O retorno à infância se estende ao plano da história, à necessidade de refazer sua memória. Remexer o passado é como abrir e vasculhar uma caixa com velhos brinquedos, retirando emoções, idéias, história afirma Lehman (1986, p. 83).

Cada vez que uma brincadeira ou um jogo tradicional é ensinado na sociedade moderna ou que uma criança brinca com um brinquedo dessa época, está reescrevendo uma história. Ao mesmo tempo é uma forma de subsistência a uma tentativa de homogeneização que vai traçando e buscando caminhos, mapeando diversas situações, à proporção que o conhecimento de outras culturas e a evolução das sociedades e adquire novas significações, conforme Brandt (2005, p. 13) "[...] a mídia, a política e o mercado tendem a homogeneizar a cultura e suas diversas nuances, pois assim a apreendem melhor, e conseguem transformá-la em estatística de planejamento e faturam com mais segurança e rentabilidade, não necessariamente na respectiva ordem".

A partir daí pode estar sendo moldada uma estrutura societária e uma nova interpretação sociológica para o fato. Nesse momento estão presentes ao mesmo tempo individualização, cidadania, consumo, direitos e novas identidades. Assim, vai-se perpetuando mesmo que em novos cenários e com crianças muito diferentes daquelas das sociedades passadas, a história do brincar com novos significados a cada geração especialmente na contemporaneidade.

Pergunto diante dessa realidade: por que as crianças modernas deixaram de brincar com muitas brincadeiras das citadas pelos mais velhos em São Luís e a quem poderíamos atribuir o fato de elas não conhecerem determinadas brincadeiras? Se a tradição é passada de forma oral, se a geração aprende com a que a antecede, nesse sentido, quem permite essa mudança é o adulto, responsável direto pela informação à geração mais nova que nem sempre tem tempo mais para ensinar e cantar cantigas de roda, de brincar com as crianças.

O diálogo com Appadurai (2002) sob esse aspecto é importante por que observo que a não continuidade da brincadeira tradicional em certas localidades demonstra o que ele afirma: a localidade, ao mesmo tempo que é forte, é um fato social intrinsecamente frágil, que precisa de cuidado contra diversos riscos conceituados de formas diferentes conforme as épocas e os lugares: zona de fronteira, relações sociais, a ecologia e a tecnologia.

Essa constatação é evidenciada nos vários elementos diferentes que compõem o brinquedo tradicional e o moderno, desde a confecção, o material, a forma, o local onde foi concebido, as histórias de sua concepção, suas representações e significados, identificados com uma determinada sociedade e momento histórico, entendendo-se, porém que nada se encontra construído de forma definitiva e estática. Isso significa que surgirão outros momentos e significados. O brincar, como um produto fruto da diversidade da cultura material, corresponde a pensar o diverso como algo que apresenta caracteres diferentes, simultâneos ou sucessivos, ou seja, como um significado marcado pelo posto, divergente, contraditório, diferente e não de variedade e multiplicidade (BRANT, 2005 p. 74-75).

Sob esse aspecto no brincar das sociedades pré-modernas como artefato da cultura material e simbólica com seus significados diversos dos atuais, um dos aspectos característicos que evidenciam essa diferença é relativo aos jogos pela relação que faziam com sorte, azar, vícios, pecados. Outro aspecto é que o brinquedo nascia nas mãos de profissionais que representavam de forma reduzida os objetos e as pessoas, com várias significações, utilizados em rituais variados além de serem destinados às crianças e adultos como os dos funerários, pois em algumas sociedades muitas vezes era comum serem depositados em túmulos.

> "[...] havia o gosto de representar de forma reduzida as coisas e as pessoas da vida quotidiana, o que resultou numa arte e num artesanato popular destinado tanto à satisfação dos adultos como à distração das crianças. Os museus, sobretudo alemães e suíços, possuem conjunto complicados de casas, interiores e imobiliários que reproduzem em escala reduzida todos os detalhes dos objetos familiares".

Essas concepções mais específicas sobre o brinquedo mudaram pelo fato de que passaram a valorizar mais o ponto de vista da produção e consumo e aprisionaram a criança aos contrastes da modernidade que dirige e sugere o seu brinca e o seu brinquedo visto como um produto do consumo, catalogado, classificado, testado e selado com proteção legal e amparo no código do consumidor (ANEXO B) sujeito às normas e critérios que usufruem todos os produtos que são postos à venda pela indústria [36]. O Código do Consumidor é responsável também por resolver questões que envolvem brinquedos e ele é um objeto que recebe a avaliação da qualidade e selo do INMETRO para que atenda aos diversos tipos de consumidores. São várias as advertências quanto à compra de um brinquedo[37] hoje, tanto pelo

---

[36] Foi determinado no dia 25 de agosto de 2007 pelo governo federal que os brinquedos importados devem passar por certificação pelo INMETRO lote a lote, em vez de quatro a seis meses por meio de amostras como era a prática. Com isso, segundo a ABRIMPEX, (Associação Brasileira dos Importadores de Brinquedos) aumentará a segurança, mas também o custo do processo, já que, se as fabricantes não atenderem às expectativas, perderão um lote inteiro de produção, em vez de um pequeno número de peças."os fabricantes então terão que repassar o custo ao consumidor", explicou o presidente da entidade, Eduardo Benevides, detalhando que cerca de 60% dos produtos vendidos no País são oriundos do exterior. Benevides adicionou que, em relação aos fabricantes nacionais, a situação pode ser ainda pior. Para as produções brasileiras, serão duas possibilidades: a certificação por lote ou pelo selo de qualidade. Ocorre que, no primeiro caso, produtores artesanais com fabricação em pequena escala correm o risco de perder um ano inteiro de trabalho - até conseguirem fechar um lote para averiguação -, caso o material não seja aprovado."Já o selo de qualidade demora cerca de quatro meses para ficar pronto. Pequenas empresas não conseguirão fôlego para aguardar tanto tempo", finalizou o presidente da ABRIMPEX. Porém, o impacto nas indústrias nacionais não é algo pacificado. A ABRINQ afirma que as mudanças não vão atrapalhar o mercado e são importantes, por reduzirem o risco de acidentes, como ocorrido recentemente com brinquedos da *Gulliv*er e da *Mattel*. E tudo isso sem gerar aumento de custo.

[37] A ABRINQ adverte: "Ao escolher o brinquedo, fiquem atentos à embalagem que deve corresponder à publicidade impressa nos folhetos, anúncios de jornal, revista ou televisão. Alguns brinquedos, como jogos químicos, devem conter na etiqueta principal do produto rótulos com a palavra "CUIDADO" e indicação dos eventuais riscos em cor contrastante aos outros dizeres e desenhos. Diversos brinquedos necessitam de manual de instruções e possuem garantia fornecida pelo fabricante. Nesses casos, fique atento se o termo de garantia acompanha o produto e verifique a relação de empresas que prestam assistência técnica autorizada. O manual deve trazer em português e em linguagem clara e precisa, todas as informações sobre o produto, tais como número de peças, regras de montagem, modo de usar, se faz parte de alguma coleção, a que idade se destina, e quanto aos possíveis problemas que poderá causar se usado de maneira inadequada. Quanto à garantia, não se esqueça que o Código de Defesa do Consumidor determina que produtos duráveis contam com prazo de garantia de noventa dias, independente do prazo fornecido pelo fabricante. Os brinquedos importados seguem as mesmas regras dos nacionais, por isso, não ficam livres das determinações do Código de Defesa do Consumidor. Quando se tratar de brinquedos a pilha ou bateria, procure saber se estes componentes acompanham a mercadoria. Fique atento também aos brinquedos testados e aprovados de acordo com as normas do Instituto Nacional de Metrologia (INMETRO). As mercadorias comercializadas no comércio informal apesar de serem mais baratas, podem trazer problemas para consumidor. Não há garantia de que elas estejam de acordo com as normas técnicas de segurança, podendo colocar em risco a saúde e a segurança da criança. Como também não são fornecidas nota fiscal ou informação sobre a procedência do produto, o consumidor deve avaliar se a aquisição através desses comerciantes é realmente mais vantajosa, uma vez que não haverá a quem responsabilizar, caso necessário. Se a compra for efetuada fora do estabelecimento comercial, ou seja, por telefone, catálogo, Internet ou reembolso postal, o consumidor pode desistir da transação dentro do prazo de sete dias corridos, a contar da assinatura do contrato ou do recebimento da mercadoria. Nestes casos, o cancelamento deve ser feito por escrito, com

lado do fabricante quanto dos órgãos que controlam e supervisionam sua venda. Um exemplo disso são os *recalls* que têm ocorrido constantemente como respostas ao atendimento ao consumidor. Em agosto de 2007 a *Mattel* precisou fazer um procedimento que já é normal na indústria, porém que ainda soa estranho aos consumidores do brinquedo. A extensão da importância desse aspecto da segurança do brinquedo exige que ações como essa do *recall*[38] em defesa do consumidor, seja praticado pela indústria do brinquedo hoje. Ao mesmo tempo na cultura da modernidade é normal ações como essa pelo volume de produtos da indústria, como o da boneca *Polly Pocket* em que 850.000 produtos precisavam ser devolvidos à fábrica[39] e ações firmes, para não prejudicar as crianças por conter peças pequenas[40].

---

comprovante protocolado. Tratando-se de aquisição em feira itinerante, bazar e shopping de descontos (outlets), não deixe de exigir a nota fiscal ou algum documento onde constem o nome, o endereço, o telefone e o CNPJ do fornecedor. "Sem esses dados fica difícil identificar o responsável em caso de problemas". Disponível em http://cidadania.terra.com.br/interna Acesso em 21/05/07

[38] "A Mattel chamou os consumidores brasileiros a reparar o sistema de segurança da "Cadeirinha Musical Aprender e Brincar", da divisão Fisher-Price. O objetivo do recall é orientar os consumidores a interromper imediatamente o uso do brinquedo e alertar sobre o risco de estrangulamento da criança na cadeirinha. No comunicado publicado hoje nos jornais brasileiros, a Mattel diz que "há a possibilidade de crianças ficarem presas entre o assento traseiro e a mesa lateral móvel, o que pode causar uma pressão no pescoço". Nos Estados Unidos, o *recall* da cadeirinha foi anunciado na semana passada, após a Fisher-Price fechar um acordo com entidades de defesa do consumidor. A Mattel informou que a decisão de fazer um recall preventivo foi baseada na constatação de três casos - nenhum deles com ferimentos leve ou grave - nos Estados Unidos em que a criança acidentalmente prendeu o pescoço entre o assento e a mesa lateral. Segundo a empresa, não houve registro de incidentes em nenhum outro país onde a cadeirinha é comercializada, inclusive no Brasil. Recomendada para crianças com idade entre 12 meses e 36 meses, a Mattel informou ainda que num dos incidentes registrados nos Estados Unidos o usuário tinha 9 meses, ou seja, estava abaixo da idade indicada pelo fabricante.No anúncio mundial, a empresa informou que o recall atingiria cerca de 600 mil brinquedos. Lançada no Brasil no final do segundo semestre, a Mattel informou que foram distribuídas 2.204 unidades do brinquedo na rede varejista. Não se sabe quantos produtos foram vendidos. Para evitar problemas no Brasil, a Mattel pede para os consumidores ligarem para o telefone xx/11/2161-8900 e agendar o envio do produto e instalação de um kit de reparo preventivo. Para mais informações, a empresa pede para o consumidor acessar o site do fabricante (www.fisher-price.com.br). O brinquedo estava sendo vendido no Brasil pelo preço médio de R$ 225. Numa grade rede varejista do país, o brinquedo é descrito como "assento mágico que auxilia o aprendizado do bebê por meio de atividades cotidianas". Entre as atividades oferecidas pelo brinquedo está "ajudar a criança a fazer ligações entre palavras e objetos". De acordo com informações publicadas nos jornais internacionais, a cadeirinha foi produzida na China e vendida nas lojas de maio de 2005 a janeiro de 2006. A Mattel informou que já havia entrado em contato com o Procon no Brasil para seguir as regras previstas para realização de um recall no país. Mas o Procon-SP informou que mesmo sem a existência de incidentes com a cadeirinha no Brasil, há o risco de crianças ficarem presas entre o assento traseiro e a mesa lateral movível causando o enforcamento. Segundo o Procon-SP, a empresa já foi notificada a prestar informações sobre a ocorrência de acidentes, a quantidade de brinquedos comercializados no Brasil, a quantidade de itens já recolhidos, a data e a forma como foi detectado o problema, informações sobre as providências adotadas, entre outros. A Mattel deverá apresentar os esclarecimentos solicitados ao Procon, como determina o CDC (Código de Defesa do Consumidor), com informações claras e precisas sobre os riscos para o consumidor. Se as informações forem insuficientes ou comprovarem descumprimento do CDC, a empresa pode ser autuada. O artigo 10 do Código de Defesa do Consumidor estabelece que o "fornecedor não poderá colocar no mercado de consumo produto ou serviço que sabe ou deveria saber apresentar alto grau de nocividade ou periculosidade à saúde ou segurança". O Procon-SP informa que os consumidores que já passaram por algum acidente causado pelo defeito apontado poderão solicitar na Justiça reparação por danos morais e patrimoniais eventualmente sofridos. Em nota, o Procon informa que entende que enquanto existirem brinquedos com o problema apontado, o fornecedor é responsável e obrigado a efetuar os reparos de forma gratuita. E mesmo que o consumidor não tenha acesso à convocação, ele terá seu direito à segurança garantido.

[39] Dados disponíveis em www.recallmatel.com.br

Enquanto no passado a observação dos riscos vinha por ações cotidianas, no que diz respeito ao tipo e ao material de confecção do brinquedo (feito com supervisão apenas de pais ou adultos) e dos tipos de brincadeiras, atualmente é uma ação que envolve esse controle por órgãos especializados.

O Guia do Brinquedo produzido pela ABRINQ, chama a atenção para o fato do brinquedo necessitar atender às exigências legais e ao fato de estar sujeito às sanções previstas na falta de atendimento às mesmas:

> "[...] brinquedo é um produto sujeito a todas as exigências do Código de Defesa do Consumidor. Ele deve trazer em português todas as informações necessárias, claras e precisas, para você saber o que está comprando e a sua utilização. A embalagem e o manual de instruções devem informar as características do brinquedo, tais como: faixa etária ou idade a que destina eventuais riscos que possam apresentar número de peças regras de montagem modo de usar se faz parte de uma série ou coleção Atenção: nenhum produto deve ser adquirido sem uma clara identificação do fabricante ou do importador. Recuse brinquedos que não tenham essas informações" essas são afirmações do produtor que também procura se adequar para a produção de brinquedos destinados às diversas faixas etárias

3.5. Novos paradigmas do brinquedo

O brinquedo é um elemento social e, como tal, deve ser compreendido com base na Sociologia ao mesmo tempo, em que traduz uma compreensão à luz da Antropologia, aspecto já discutido sobre a parceria das duas. Essa vinculação tem apoio em Mauss (2003) quando diz que há um lugar para a Sociologia na Antropologia, na medida em que ambas registram fatos humanos. Compreendo que há um estreito diálogo entre elas, quanto à comunicação de idéias, a linguagem, as artes práticas e estéticas, os agrupamentos, as religiões, as instituições que são o traço de nossa vida em comum (ib. id.). Trago as duas para ler o brinquedo da cultura da modernidade pela compreensão de Mauss (2005, p. 323) da posição do sociólogo "[...] mas o relevante é que o sociólogo deve sentir sempre que um fato social qualquer, mesmo quando parece novo e revolucionário, por exemplo, uma invenção, está carregado de passado. Ele é fruto das circunstâncias mais remotas no tempo e das

---

[40] O governo decidiu em setembro de 2007 proibir a entrada de brinquedos da *Mattel* no Brasil em virtude desses constantes *recall* que a empresa tem feito. De acordo com a ABRINQ, cerca de 30% das vendas correspondem a produtos vindos do exterior, sendo que 5% são produzidos pela multinacional em questão. Na avaliação do presidente da associação, Sinésio Batista da Costa, a medida é positiva porque traz de volta a confiança para as compras. Por meio de sua assessoria de imprensa, o executivo explicou que os constantes anúncios de recalls feitos nos últimos meses tira a credibilidade da indústria. A ABRIMPEX, por sua vez, lembra que as fabricações da *Matell* - como as bonecas Barbie e Polly, além de produtos das marcas Batman, Superman e Max Steel - são destinados às classes mais favorecidas economicamente, fazendo, portanto, que seus preços já sejam maiores do que a média."Importados podem ser conseguidos por valores que variam de R$ 5 a R$ 500. Produtos dessa empresa não saem por menos de R$ 50, R$ 40. Possuem um valor agregado alto", explicou o presidente da entidade, Eduardo Benevides.A associação, agora, espera que produtoras nacionais consigam seu espaço nas comercializações que antes eram de produtos importados. A fatia de 30% nas vendas para produção no exterior deve cair para 15%, estima a Abrinq. (dados disponíveis em www. abrimpex.com.br. Acesso em 6 /9/ 2007)

conexões mais múltiplas na história e na geografia”. Considero importante esse aspecto no caso dos brinquedos modernos.

Quando ele analisa a abrangência da Sociologia no entendimento da sociedade, é na perspectiva de que ela o faz considerando três pontos: o fato de que há coisas e homens, portanto o físico e o material, em primeiro lugar, e o número, em segundo. Essas coisas e esses homens classificam-se e distribuem-se segundo os lugares, os tempos, etc. “[...] os homens, as mulheres, as crianças e os velhos formam gerações cujas relações numéricas variam”. Por isso os sociólogos vão e vêm constantemente do *“group mind*[41] ou do grupo ao seu território fechado de fronteiras “[...] a seu sentimento gregário, à sua limitação voluntária por filiação ou adoção, as suas relações entre sexos, idades, natalidade e mortalidade” (ib. id.), à certeza de que há fenômenos morfológicos.

Outro aspecto são os estatísticos que dizem respeito à fisiologia, ao funcionamento da sociedade “[...] por exemplo, a noção de valor de moeda que serve para calcular os preços, a medida econômica, a única exata, da qual Aristóteles já dizia que ela servia para contar” e enfim, de que por trás de todo fato social, há história, tradição, linguagem e hábito “[...] pois é em torno de idéias comuns: religiões, pátria, moeda, assim como sobre o selo que se agrupam os homens com seu material, seus números e sua história”. Para Mauss (ib.id.), portanto, os mesmos fatos sociais podem ser apresentados em ordens diversas, e as das comparações não excluem a das filiações históricas. É por isso que considero importante nessa perspectiva trazer a Sociologia e a Antropologia para uma leitura do brinquedo diante da cultura da modernidade especialmente nas mudanças que se efetuaram nele ao longo do tempo.

Para minha interpretação também preciso de Brougère (1998, p. 17), que como sociólogo, analisa a função cultural do brinquedo moderno, buscando compreender a relação entre a criança, a cultura, e a infância e nessa análise, indicando-a, como um dos reveladores de uma cultura e de possibilidade para a criança interpretar o mundo em sua dimensão simbólica, só assim, posso compreender o brinquedo em São Luís*:*

> “[...] O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura. Obedece à lógica de uma época, objeto de consumo, meio de descobrir o mundo da técnica, expressão cultural relacionada com imagens e saberes. O brinquedo incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos as representações largamente definidas, que circulam, as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar”.

Nessa interpretação sociológica ficam evidentes questões identitárias da criança com o seu mundo. As correntes sociológicas e antropológicas desenham a identidade traçando-a a partir do nascimento em uma dada sociedade de um lugar. O brinquedo, a brincadeira, o jogo e todas as atividades lúdicas são importantes nas relações sociais que se

---

[41] Influência de grupo

fazem entre o homem x homem e o meio, na medida em que eles serão os primeiros contatos dela com a cultura estabelecida.

Essa realidade é reafirmada por Atzingen (2001) quando considera que a viagem pela história dos brinquedos nos permite percorrer culturas, estilos, conhecer modos de vida, reconhecer regras sociais, usos de materiais, ferramentas e relações pessoais, temas sociológicos e antropológicos bastante discutidos atualmente. Além disso, reitera que eles não só são afetados pela influência cultural, mas representam expressões dela. Considerando essa perspectiva, são objetos de profunda riqueza para o estudo das Ciências Sociais, porque segundo Brougère (1998) pela sombra do brinquedo a sociedade se mostra duplamente: o que ela é e o que deixa mostrar sobre conceitos pré-concebidos como o da infância e do brinquedo, conforme a imagem que faz dela.

> "[...] Se o brinquedo é um objeto menor, do ponto de vista das ciências sociais é um objeto de profunda riqueza. À sua sombra, a sociedade se mostra duplamente: naquilo que é, mas, sobretudo naquilo que se dá a conhecer às suas crianças. Assim sendo, mostra a imagem que faz de infância. O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura. Obedece à lógica de uma época, objeto de consumo, meio de descobrir o mundo da técnica, expressão cultural relacionada com imagens e saberes. O brinquedo incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos as representações largamente definidas, que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar".

Nesse sentido a visão sociológica e a antropológica permite fazer uma incursão por descobertas interessantes que envolvem entre outras coisas, diante dessas indagações perceber o adulto e a criança diante das mudanças do brincar do passado em relação ao atual. É assim que consigo ver quanto a percepção infantil está profundamente relacionada à natureza das transformações econômicas, sociais e políticas da atualidade e que, para ela há continuidade, contextualização e naturalidade nos modelos que experimenta. Diferentemente, percebo o adulto passando por uma situação de impacto diante das inovações, e das interferências globais nos lugares. É comum nas gôndolas das lojas de brinquedo alguns 'estranhamentos" de adultos diante de monstros, dinossauros, caixas de jogos com imagens que não estimulam a relação terna que ele ideologicamente faz de um brinquedo. Considero nesse recorte epistemológico uma realidade global e local, na alteração da forma de relacionamento com o mundo externo, sem eliminar as características particulares.

Através das Ciências Sociais destaco questões mais específicas da cultura local em confronto com a indústria cultural globalizada diante do materialismo. O brincar imitativo, por exemplo, que observo algumas meninas fazendo, como lavar e passar a ferro utilizando brinquedos para esse fim com os diversos modelos que estão no mercado. Esse tipo de atividade não é visto como brinquedo entre as meninas que buscam água, que lavam roupas,

cuidam da casa e realizam normalmente as tarefas domésticas. Elas não precisam “encenar” a atividade, pois aprendem a realizá-la de verdade. Essa é a realidade de muitas meninas ludovicenses que executam essas tarefas desde muito cedo. Percebo aí um aspecto interessante que é a luta que se trava no lugar pela identidade, pelo poder de escolha entre o individual e o coletivo, entre o público e o privado, entre o local e o global, interagindo de forma sistemática no cotidiano (SLATER, 2002). Nesse sentido, reforça a importância do lugar no contexto global.

Outro exemplo é evidenciado por Sutton-Smith (1972): a questão do tratamento que estabelecemos no Ocidente no cuidado e proteção das crianças da classe alta e média e na independência das nossas crianças da classe econômica baixa, em contraste com a independência adquirida muito precocemente por essas crianças. Em São Luís, nas áreas periféricas da cidade, muitas crianças vivem essa realidade que as limita quanto à aquisição de brinquedos industrializados, porém não quanto ao brincar, especialmente com as brincadeiras e quanto a criarem brinquedos de sucatas e a desenvolverem novas/velhas formas de brincar. Associo a esses materiais simples características comuns à área, como o fato de que as crianças do lugar têm o espaço da rua, o tempo disponível e não têm muitos adultos por perto, especialmente os pais devido à luta fora de casa pela sobrevivência, normalmente no sub-emprego, no comércio informal e similares, o que as deixa livres e mais expostas.

Na contemporaneidade, pela diferente relação entre indivíduos, a Sociologia permite perceber mais nitidamente as diferentes visões de mundo e de homem na conseqüente modernização e industrialização que trouxeram uma prática diferenciada em todos os aspectos da sociedade, incluindo a relação do brinquedo com os aspectos sócio-econômicos. Vilança (2000) destaca que “[...] a tecnologia reduziu a estímulos a brincadeira e a industrialização modificou a relação da criança com o brinquedo”. As crianças praticam cada vez mais os papéis e as atividades adultas conforme crescem e se aproximam da idade em que isso fará parte de suas responsabilidades na vida real, afirmando a íntima ligação entre a cultura do consumo com a modernidade. Esse aspecto é uma discussão sociológica interessante na busca da lógica que determina a natureza dos bens disponíveis no cotidiano, relacionados às necessidades, identidades e modos de vidas.

Compreendo que esse fenômeno está relacionado entre outros enfoques conceituais com as questões identitárias, na medida em que está diretamente ligado à identidade cultural[42] tanto da sociedade moderna quanto da criança, do brinquedo e do

---

[42] Utilizamos o tema identidade na perspectiva elencada por Castells (2006, p. 22)) como a fonte de significado e experiência de um povo. “[...] no que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de

fabricante, tema discutido nas teorias sociais atualmente, especialmente quanto à sua descentração. Faço referência a esse fato buscando Ignatieff (apud WOODWARD, 2005) por considerar que as concepções de identidade com o social são marcadas por meio de símbolos, o que é constatado no brinquedo e suas representações "[...] a construção da identidade é tanto simbólica quanto social" (ib. id, p. 10); por meio de gênero, realidade bastante evidenciado na produção e consumo do brinquedo de forma intencional e subliminar "[...] os homens tendem a construir posições-de-sujeito para as mulheres tomando a si próprios como ponto de referência" (p. 10). Também são historicamente específicas na medida que podemos pontuar espaço, tempo e história para a maioria dos brinquedos "[...] estão localizados em um ponto específico no tempo" (p. 11), em um lugar.

A base da discussão sobre o fato está na tensão entre as perspectivas essencialistas e não-essencialistas quanto à formação da identidade (ib. id. P. 12-13). Uma definição não-essencialista focaliza as diferenças, assim como as características comuns ou partilhadas tanto entre os patriotas quanto por com outros grupos étnicos. Uma definição de identidade essencialista afirma existir um conjunto cristalino, autêntico, de características que todos partilham e que não se altera ao longo do tempo, marcando profundamente a forma de ser de uma nação. A questão de identidade do brinquedo considerando a indústria, a produção, a venda e o consumo, é um mercado com características muito atípicas, pois é comum a prática da produção estar a quilômetros de distância do local em que se situa as indústrias matrizes. A exemplo, alguns feitos na China, Indonésia e Coréia produtos bastante vendidos em São Luís no comércio informal e em lojas especializadas é um objeto que o "*made in*" impresso na embalagem pode demarcar locais de produção diferentes, as vezes muito distante do de origem o que distancia de uma identidade peculiar. Essa também é uma realidade dos brinquedos tradicionais industrializados, cada vez mais produzidos em série. Torna-se interessante observar crianças de diferentes lugares, brincando com os mesmos brinquedos focalizando características comuns.

Essa discussão levanta questões sobre a demarcação conceitual e teórica de minha problematização para esclarecer os conceitos centrais envolvidos nas categorias que levanto, bem como do quadro teórico para a compreensão mais ampla dos processos que estão envolvidos na relação do brinquedo com a cultura da modernidade, com a identidade local e global. Assim, nessa direção para as assertivas sobre identidade, utilizo as reflexões de

---

construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atibutos culturais inter-relacionados, o (s) qual (s) prevalece (m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social.

Woodward (2005, p. 13) ao sugerir como tratar essas questões de identidades culturais. Elas estão vinculadas a racionalidade, soberania, manipulação, autonomia, atividade, passividade, criatividade, conformismo, indivíduo ou massa, sujeito ou objeto, e a seus contrários, características do consumidor desde os primórdios da modernidade, conforme as reflexões:

- Precisamos de conceitualizações. Isso significa que para compreendermos como a identidade funciona, precisamos conceituá-la e dividi-la em suas diferentes dimensões.
- Com freqüência, a identidade envolve reivindicações essencialistas sobre quem pertence e quem não pertence a um determinado grupo identitário, nas quais a identidade é vista como fixa e imutável.
- Algumas vezes essas reivindicações estão baseadas na natureza; por exemplo, em algumas versões da identidade étnica, na "raça" e nas relações de parentesco. Mais frequentemente, entretanto, essas reivindicações estão baseadas em alguma versão essencialista da história e do passado, na qual a história é construída ou representada como uma verdade imutável.
- A identidade é, na verdade, relacional e a diferença é estabelecida por uma marcação simbólica relativamente a outras identidades. Na afirmação das identidades nacionais, por exemplo, os sistemas representacionais que marcam a diferença podem incluir um uniforme, uma bandeira nacional.
- A identidade está vinculada também a condições sociais e materiais.
- O social e o simbólico referem-se a dois processos diferentes, mas cada um deles é necessário para a construção e a manutenção das identidades. A marcação simbólica é o meio pelo pelo qual damos sentido a práticas e a relações sociais, definindo, por exemplo, quem é excluído e quem é incluído. É por meio da diferenciação social que essas classificações da diferença são "vividas" nas relações sociais.
- A conceitualização da identidade envolve o exame dos sistemas classificatórios que mostram como as relações sociais são organizadas e divididas.
- Algumas diferenças são marcadas, mas nesse processo algumas podem ser obscurecidas; por exemplo, a afirmação da identidade nacional pode omitir diferenças de classe e diferenças de gênero.
- As identidades não são unificadas. Pode haver contradições no seu interior que têm que ser negociadas. Pode haver discrepâncias entre o nível coletivo e o nível individual, tais como as que podem surgir entre as demandas coletivas da identidade e as experiências cotidianas partilhadas.

- Precisamos, ainda, explicar por que as pessoas assumem suas posições de identidade e se identificam com elas. O nível psíquico também deve fazer parte da explicação; trata-se de uma dimensão que, juntamente com a simbólica e a social, é necessária para uma completa conceitualização da identidade. Todos esses elementos contribuem para explicar como elas são formadas e mantidas.

Nessa compreensão de identidade cultural percebo as diferenças entre a visão das sociedades antigas e as atuais quando traço uma comparação quanto à identidade da criança na sociedade da qual faz parte e em relação ao brincar, ao trabalho e à inserção dela no mundo do adulto e à sua identidade social. Slater (2002) volta ao *cogito* de Descartes para ver essa temática na perspectiva do sujeito e objeto como visão de mundo ocidental

> "[...] toda a problemática de sujeitos e objetos no pensamento ocidental moderno remonta tradicionalmente – ainda que grosseiramente – ao cogito de Descartes, que vê o mundo em termos de, por um lado, sujeitos humanos (uma mente em consciência que pensa, sabe, acredita e atribui significados e valores ao mundo) e, por outro lado, objetos (o mundo visto como "matéria em movimento", como um conjunto de coisas que interagem, que podem ser compreendidas sob a forma de fatos, mas que são em si mesmas destituídas de subjetividade, de mente ou espírito, de significados ou essências)".

Essa visão de mundo torna sujeitos e objetos inteiramente distintos e diferentes um do outro. Os sujeitos são pura consciência ou razão, e exteriores à natureza e ao mundo material. James e Prost (1997, p. 12) argumentam que a construção científica da irracionalidade e universalidade da infância esteve amplamente articulada com o pensamento sociológico tradicional sobre as teorias da socialização. Segundo Muller (2006) concepções sobre a infância variam historicamente e as crianças estão em contínua mudança. Contudo, os processos de socialização da criança sempre motivaram preocupação central nos círculos acadêmicos, pedagógicos e familiares constituídos na Modernidade

3. 6. As grandes rupturas com o tradicional

3.6.1. O Ursinho *Teddy Bear*

Quando penso em novos paradigmas instituídos em um brinquedo me volto àquele que para o sociólogo Brougère (2004) significou o início do perfil de uma nova concepção nesse setor. Surgido em 1902 nos Estados Unidos, o ursinho *Teddy Bear*, foi o primeiro brinquedo que aliou uma imagem – a do Presidente da República daquele país, Roosevelt – a uma história: numa caçada o filhote de um urso fora poupado da morte por ele (FIGURA 17). A história foi divulgada e reproduzida em desenhos e a produtora de brinquedos *Morris Michton* representou o fato no brinquedo, criando um ursinho de pelúcia, uma iniciativa que logo se reproduziria. Surgia, assim, o jogo midiático que se apropria de uma imagem

conhecida e a transforma, estabelecendo novas relações com história e personagem, traduzindo-a em um brinquedo.

Figura 17 - Ursino Teddy Bear
Fonte: PORTO, Iris, 2007

Havia ursinhos de brinquedos antes dele, porém os anteriores apresentavam um significado diferente, pois eram comuns em forma de animais, geralmente em um objeto com formato de cofre ou com rodinhas. Porém, não traziam o mesmo apelo afetivo que o novo ursinho caracterizava, pelo seu material, a pelúcia. Para dar esse significado o material normalmente utilizado, foi trocado constituindo-se no elemento concreto que produziu a diferença. A partir desse elemento foi construído uma nova relação entre objeto e criança, criando um universo material fortemente associado à infância. A pelúcia simboliza hoje a doçura, a maciez, a suavidade, a infância. Nessa representação se inseriu um novo universo lúdico, o da afeição agora desligado da relação materna e, já que o brinquedo estava dirigido aos dois sexos, sem distinção.

O urso selvagem, transformado em um dócil brinquedo carregado de ternura, representou uma ruptura, uma revolução, ao mesmo tempo de valores da infância, do afeto, do *marketing* e da midiatização, entre outras (Ib. Id.). Criou-se uma imagem, um símbolo da infância que outros mercados também utilizam em suas promoções, podendo ser para comercialização de lençol, de amaciante de roupas, de mobília e de outros produtos. A partir daí, foi surgindo o brinquedo em série, cujo objetivo era menos inovar que vender, criando personagens plurais e novos, além de uma marca. Os Ursinhos Carinhosos, oriundos do *Teddy Bear* são um exemplo dessa produção em série, constituindo "uma família" onde cada membro provoca e representa um comportamento afetivo diferente e faz um apelo e um convite à aquisição da coleção. Além disso, a seguir, foi criada uma série televisiva com os ursinhos.

Para mostrar a força desse *marketing* o resultado é que noventa e sete episódios e quatro longas-metragens foram produzidos como força da estratégia de mercado da empresa. Esse fato nos dá a constatação de que os brinquedos surgiram de uma situação, de um momento e representam a continuidade da história da humanidade, em suas significações locais, regionais, nacionais e mundiais. Entendo que essas significações particularizam uma visão de sociedade bem mais do que de uma criança para quem é direcionado o brinquedo. A partir dele foi construído uma história do brinquedo moderno com características específicas desse momento.

Os brinquedos e as brincadeiras foram sendo transmitidos de geração a geração, recebendo modificações de acordo com a época ou região e deram origem a novos brinquedos que passaram a ser fabricados pelas indústrias. Com a industrialização, muitos dos tradicionais foram recebendo uma nova leitura e adaptados aos novos tempos, o que eu chamo de brinquedo tradicional industrializado. Com o advento da televisão e a revolução da tecnologia surgiram produtos, resultantes de novos projetos e *designs,* como o *telejogo* nos anos setenta, o *Atari*, e os *vídeo games* nos anos oitenta. Estes, posteriormente foram sendo modificadas e/ou substituído pelos jogos virtuais do computador, pela criança que têm acesso a essa tecnologia informacional em casa. Isso representa novos elementos ela utilizar na apropriação dos códigos culturais do mundo que a cerca (BROUGÈRE, 2000). Os brinquedos atuais sofrem críticas da própria modernidade através de muitos teóricos. Os eletro-eletrônicos, virtuais e industriais são motivos de importantes discussões como produtos da indústria cultural, compreendida a partir das discussões de Adorno e Horkheimer (2002). Como objetos produzidos pela sociedade capitalista, revelam relações sociais simultâneas ocultas e reais. São projetados pelo adulto para a criança - um consumidor em formação - sendo exposta a estímulos publicitários, com fortes apelos ao poder, à potência, à aventura, à cobiça da propriedade. Esses apelos são traduzidos nos tipos de brinquedos produzidos por diferentes indústrias oferecidos nos comércios em geral que se destinam aos mais diversos segmentos da sociedade de forma intencional.

Um dos brinquedos com os quais costumamos caracterizar a modernidade no aspecto da função eletrônica no brinquedo é a figura do robô. Antes dele, os brinquedos que se moviam autonomamente eram chamados de automáticos. Podiam ser de todo gênero, incluindo andróides, no caso de terem aparência humana. A referência mais antiga que temos a eles remete ao século IV a.C. Arquitas de Tarento, filósofo grego da escola pitagórica, teria construído uma pomba voadora. Na Idade Média, alguns autômatos, como bandinhas de música e passarinhos, foram associados a relógios. Um exemplo disso é o relógio que a abadia

de Cluny possuía em 1340, cheio de figuras humanas que se moviam (ib. id.). era comum as caixinhas de música com bonecas dançando (ATZINGEM, 2001).

Há registro na literatura de que em 1509, o rei Luis XII da França, já adulto, ganhou um brinquedo feito por Leonardo da Vinci (1452-1519). Era um leão que andava, parava diante do trono despejava flores-de-lis. Cem anos depois René Descartes (1596-1650), filósofo e matemático francês, fabricou um bebê mecânico que chamava *ma fille Francine* (minha flha Francine). A Revolução Industrial parecia aumentar a vontade do homem de construir uma máquina à sua imagem e semelhança, que o substituísse no trabalho. No século XX a ficção científica se encarregou de dar forma a essa idéia, inventando robôs que andavam, falavam, obedeciam a comandos e, muitas vezes, se revoltavam (Ib. Id.).

O primeiro robô de brinquedo foi *o Robby*, movido por um motor de relógio, lançado em 1956 pela companhia japonesa *Ko-Yohiya*, baseado no Filme *Forbidden Planet*. No Brasil, *o Bam-bô* foi lançado com controle remoto em 1981. No ano 2000 a Estrela trouxe o *Poo-chi,* um cachorrinho que latia, mexia os olhos, ficava de pé e era capaz de interagir com as crianças graças a sensores que o fazem responder a estímulos de luzes e sons (ib. id.). Porém, entre todos os brinquedos que marcaram a passagem para uma nova leitura do brinquedo pela criança, provocando-a a uma reinterpretação dele, foi uma boneca, a Barbie.

3.6.2. Barbie, o símbolo do brinquedo moderno

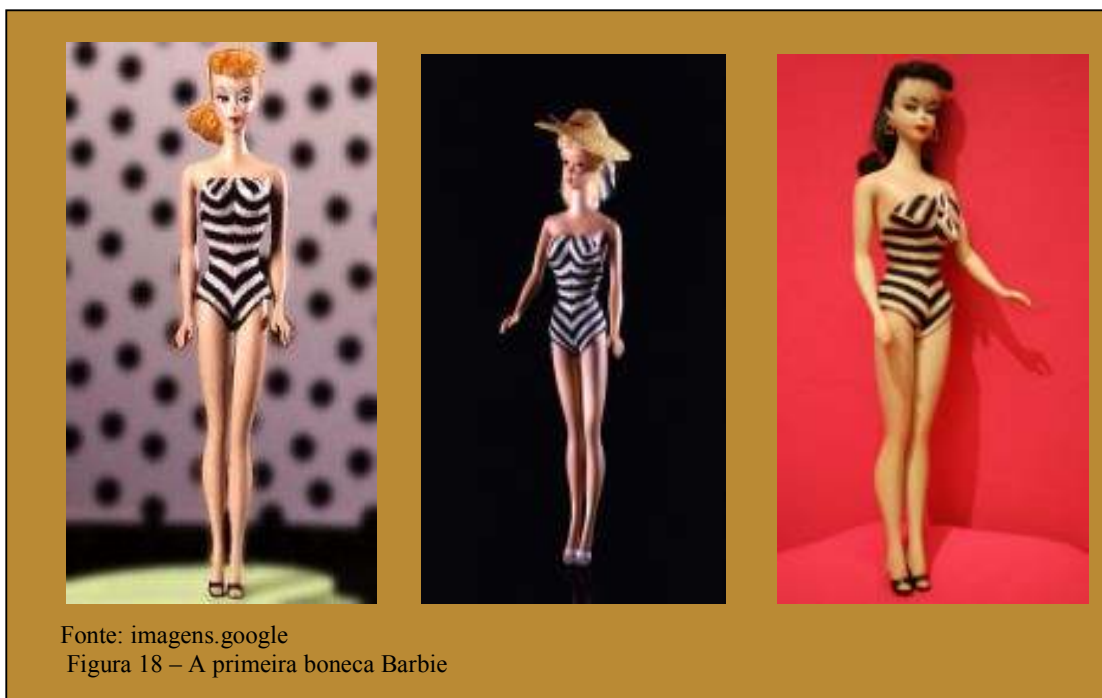
Vejo a necessidade neste estudo de discutir a boneca Barbie considerada como a responsável por trazer uma visão diferente do que se concebia de um brinquedo até então, especialmente para as meninas, porque ela se constituiu uma ruptura da visão tradicional, uma boneca que marcaria gerações e apontaria para o conhecimento da existência de uma nova criança. Utilizo como base para as minhas reflexões os estudos da escola francesa, especialmente do sociólogo Brougère (1998, 2000, 2003, 2004) que vem procedendo a análise sobre as representações dessa boneca na modernidade. Desde sua concepção como uma mistura de *Marilyn Monroe* com *Brigitt Bardot,* estrelas americanas famosas que representaram símbolos de beleza, luxo, poder feminino, na ruptura do perfil da boneca infantil, construiu outras significações. Ela foi o mais significativo marco das mudanças na cultura atual para as meninas.

Apresentada pela primeira vez em fevereiro de 1959 na Feira Internacional de Brinquedos em Nova York, propunha ser uma boneca-mulher, sem feições infantis, diferente, portanto do que os americanos estavam acostumados. O fato causou uma forte reação, porém rapidamente tornou-se um sucesso mundial. Ela chegou às lojas vestindo um maiô listrado

preto e branco e logo no primeiro ano foram vendidas 351 mil unidades a um custo de três dólares (FIGURA 18). Ela nasceu loura, com pernas longas e cintura fina, com 29 centímetros de altura e com medidas perfeitas. Era um símbolo de sucesso, beleza e juventude e refletia os sonhos do mundo feminino.

Nascia com todas as correspondências do universo jovem dos anos 50. Em quarenta e oito anos de existência, aproximadamente 1 bilhão de Barbies foram vendidas em 150 países diferentes, representando os mais diferentes papéis. Atualmente é vendida no mundo, uma Barbie a cada 10 segundos (ATZINGEN, 2001). Em São Luís é a boneca preferida das meninas. Elas explicam os motivos apontados com unanimidade que gostam dela *"porque é uma boneca diferente das outras", "porque tem articulações nos braços, nas mãos, nas pernas e dá pra mexer com ela", "porque tem muitos acessórios", "porque é muito ligada à moda, tem muitas roupas, botas, bolsas"*, entre outros motivos.

Entre meninas de poder aquisitivo alto, a média de bonecas Barbie por menina pesquisada, é entre 15 (quinze) e 20 (vinte) bonecas, embora seja comum terem coleção com 30 (trinta) ou mais bonecas de modelos diferentes. Muitas pessoas adultas também colecionam a boneca, formando um acervo de modelos diferentes, guardadas apenas como aspecto afetivo e estético pelo carinho que desenvolvem pelas bonecas. Em são Luís encontrei pelo menos 15 (quinze) colecionadoras de Barbies se dizendo apaixonadas por ela, buscando constantemente nas gôndolas das lojas modelos que ainda não têm. Chegam a dizer que comprometem parte do salário nesse *hobby.*

Fonte: imagens.google
Figura 18 – A primeira boneca Barbie

Essa é uma realidade interessante porque nem sempre foi assim: no início quando ela foi criada, as mães a viram com desconfiança, como ameaça, um símbolo da perda do poder materno sobre a escolha de brinquedos. E, além disso, por ser uma representação feminina que se afastava de qualquer semelhança de maternidade, uma boneca-mulher com todas as sugestões que a modernidade trazia. Kline (2004) salienta que o surgimento da Barbie com essas características se tratou de um momento importante da revolução conhecida pelo brinquedo entre o início dos anos sessenta e meados de oitenta (os vinte e cinco anos que a meu ver mudaram profundamente o brinquedo). Além disso, a boneca Barbie não foi tratada como uma boneca, em sua concepção, e no *marketing* de sua venda. O fabricante vendia uma personalidade, um sonho.

Considero esse como um dos motivos do sucesso dela, o fato de que a estratégia publicitária pôs em cena uma personalidade, uma pessoa "[...] nunca mencionamos o fato de que ele era uma boneca", diziam os responsáveis pelo *marketing*. Era a inauguração do poder da boneca como ídolo. Brougère (2004) diz que o sucesso da Barbie permitiu que os marqueteiros concretizassem a força cultural de uma boneca e a sua capacidade de revelar um mundo imaginário por trás do mundo familiar, o que significou uma reviravolta na concepção do brinquedo. As novas estratégias a associavam os desenhos animados aos brinquedos, o que não aconteceu com ela, pois seus fabricantes preferiram as histórias em quadrinhos e os livros, o apoiando-se na própria boneca e sua interação com a criança.

O mundo dessa boneca era a simbologia da construção de uma América imaginária, uma *Hollywood*, o sonho americano em um momento geopolítico da história mundial bastante delicado. E este sonho, com suas novas significações, continua sendo vendido (FIGURA 19). Para Brougère (ib.id.) "[...] a *Mattel* a incluiu no universo dos brinquedos sem ambigüidades quando a fabricou com sua indumentária no Japão para obter um preço compatível com o mercado do brinquedo, a apresentou em *Nova York* e a inseriu numa lógica lúdica".

Fonte: imagens.google
Figura 19 – Barbie, o sonho americano

Esse sonho vendido pelo fabricante da Barbie era semelhante à indústria cinematográfica usando outros recursos “[...] não surpreende que possamos destacar a similitude do trabalho da *Mattel* com os seus vizinhos de *Holllwyood,* a construção da América ideal e imaginária feita por imigrantes judeus” (ib. id.). Para o autor, ao criar a América idealizada na tela, os judeus reinventaram o país através da imagem da sua ficção. A boneca foi idealizada como produto para consumo por *Ernest Dichet*, famoso na especialidade e segundo o mesmo autor, conhecido como dono de uma imagem de manipulador todo-poderoso. Prova disso é que usou como estratégia a insatisfação das mulheres da época com o lar, e mostrou através da Barbie como o consumo poderia ser um meio de lhes afastar dessa situação criando identidade e realização pessoal, resolvendo através da boneca a insatisfação que deixavam transparecer através dos movimentos que se levantavam, tão importante na visão americana do mundo

O idealizador do *marketing* utilizou como fundamentação dados importantes como referências freudianas, observações de crianças, entrevistas com os pais e com elas sobre o brinquedo. Ao descobrir o impacto e o incômodo que as mães tiveram com a Barbie utilizou na medida em que o que incomodava as mães podia ser revertido a partir da utilização da criança para esse fim. Considerando assim, baseou sua aliança com as crianças, estabelecendo uma relação de parceria. Era, na visão dos estudiosos de *marketing*, uma estratégia ousada e perigosa em que ele corria riscos. Porém, sua estratégia deu certo, especialmente ao dar meios às crianças para convencer os pais de que desejavam aquela boneca sem vínculo com a infância. Para isso utilizou a publicidade (BROUGÈRE, 2005, p.106).

> “[...] a publicidade foi um instrumento essencial para isso, possibilitando que, além da aparência material da boneca, se criasse uma personalidade aceitável tanto para a criança quanto para a mãe. A Barbie valia mais do que parecia, os acessórios podiam comprová-lo, e a confrontação com a criança não a encerrava numa dimensão

> sexualmente problemática (pelo menos para a época). Por meio do *marketing,* os diferentes níveis da imagem e da brincadeira se uniram ao destinatário visado. A Bárbie não é um delírio do adulto, representando esse ou aquele valor da América. Ele é uma representação construída inicialmente sem vínculo com a infância, o que lhe dá liberdade em relação ao que se podia esperar de um brinquedo, mas que de imediato despertou o interesse das crianças. A novidade não estava no objeto, mas na concepção de um brinquedo novo que construiu uma personalidade a partir do objeto que desenvolveu novas formas de propaganda e de marketing visando conseguir o máximo possível de meninas aliadas, mesmo que isso desagradasse às mães. Mas sem dúvida, muitas mães foram envolvidas pelas filhas".

Fica evidente que a Barbie refletiu as mudanças da sociedade, o comportamento e suas significações. Em seu meio século de história influenciou as meninas dos mais diversos lugares. O seu mundo é cor-de-rosa, feito de sonho e fantasias onde tudo é possível, e onde tudo é garantido pelo slogan *"be anything".* Seu diferencial em relação às outras bonecas tradicionais é que ela é rica, bonita, famosa e está sempre na moda, o que pode ser percebido na variedade de seu visual. Na verdade, a idéia da moda articula-se a ela, pois a usa e lança. E vai atualizando com o passar das décadas. No Brasil acontecem desfiles de moda com as roupas da Barbie, propondo modelos para as meninas vestirem.

Ela traz o *glamour* do mundo sofisticado da alta costura. Muitos estilistas também vestem a Barbie. Podemos encontrá-la em sua versão mais cara usando modelos exclusivos confeccionados por eles. Em lojas sofisticadas encontramos essas bonecas à venda com preços altos, próprios para uma clientela de poder aquisitivo desse padrão (FIGURA 20). Na lista de estilistas que já fizeram modelos sob medida para Barbie estão *Bob Mackie, Giogio Armani, Christian Dior, Givenchi, Gianne Versace* e os brasileiros *Alexandre Herchcovitch, Walter Rodrigues* e *Lino Villaventura.*. Uma Barbie vestida por estilistas é vendida em São luís por um preço superior a R$ 500,00 (quinhentos reais), variando em média em torno de R$800,00.

Fonte: imagens.google
Figura 20 – Barbie vestida por estilista

Nos anos sessenta ela representava a típica garota americana, em suas roupas e perucas, vestia-se à la *Jacqueline Kennedy* (FIGURA 21). Para fechar a década vinha com roupas coloridas, grandes óculos, representando o momento "psicodélico". Ganhou uma amiga importante: a primeira boneca negra, *Christie* (1969).

Fonte:imagens.google
Figura 21 - Barbie da década de 60

Os anos setenta a encontraram, como a juventude da época, acreditando na paz mundial e buscando formas alternativas de viver (FIGURA 22). Daí porque *Ken* seu namorado, vivia "Os embalos de sábado à noite", representando *John Travolta*.

Enquanto observo a trajetória dessa boneca, relaciono sua dinâmica de vida à do movimento feminista. Este, desde os seus primórdios (da virada do século XIX para o século XX até 1932, fase considerada "bem comportada" do movimento) vinha desenvolvendo suas tendências para as manifestações em prol da abertura de espaços para a mulher. Era uma busca pela sua participação na vida da comunidade, do país e nas decisões coletivas. No Brasil esse movimento eclodiu com grande força nos anos setenta, em meio ao período mais radical da ditadura militar e enfrentando a redemocratização dos anos oitenta (PINTO, 2003).

Considerando as discussões que eram feitas sobre a mulher no período, vejo que a Barbie pode ser vista como a primeira feminista, definida por sua independência, especialmente com relação aos homens: não ter pai ou marido para impor uma forma de vida ou prover as suas necessidades. Brougère (2000) comenta o fato de que a *Mattel* orienta a menina para uma outra imagem que não a vocação de mãe de família: nada de trabalhos caseiros. Se a Barbie toma conta das crianças é porque se trata de uma característica de total independência financeira da moça: ser *baby sitter,* parceira de brincadeiras das sobrinhas e sobrinhos. Hoje várias Barbies grávidas podem ser encontradas à venda indicando que ela também pode decidir ser mãe, sem ter o *Ken* ao seu lado.

Essa característica também pode ser interpretada como relativa à lógica do brinquedo que põe uma variedade da boneca no centro e não justifica o desenvolvimento de bonecos masculinos. A pedido do seu público, a *Mattel*, para muitos, sem entusiasmo criou o boneco *Ken,* no qual a empresa não parecia acreditar de verdade.

Fonte: disponível em http://imagens.google.com.br/
Figura 22 - Barbie da década de 70

Nos anos oitenta (FIGURA 23), a mania *fitness* contagiou também a Barbie que se apresentava sempre com roupas de Academia de ginástica, os símbolos de *Madonna* e *Whytney Houston*. Barbie seguiu a onda e virou professora de aeróbica, executiva poderosa e heroína de novela. Vejo que todas essas atividades da boneca demonstravam o perfil da mulher, sua ascensão na sociedade e os novos espaços que ela ia assumindo, fruto de uma indústria racionalizada, propondo uma imagem social da realidade mais do que da própria realidade social (Ib. Id.).

Fonte www.maniadecolecionador.com.br
Figura 23 – Barbie da década de 80

Os anos noventa receberam a Barbie dirigindo uma Ferrari, candidatando-se à presidência dos Estados Unidos da América. E ainda demonstrando toda sua afinidade com a contemporaneidade, vinha nas versões roqueira, *rap*, médica, dentista, Super-Barbie. No final da década, a boneca mais famosa do mundo entrou para o universo dos esportes através da Associação de Basquete Americana, das corridas *Nascar* e competindo na Copa do Mundo de Futebol Feminino.

Com o corpo ainda mais flexível, os anos 2000 fizeram dela uma mulher moderna, versátil, que trabalha, tem mil ocupações, deixou o namorado Ken e passou a namorar o ***Blaine*** (FIGURA 24). Crescerem os acessórios necessários às suas atividades, como o computador, o celular, o carro, todos os equipamentos domésticos e o que fosse necessário para a sobrevivência de uma mulher ocupada fora do lar.

Fonte: imagens.google
Figura 24 – Ken, Barbie e Blain

É impressionante ver que uma boneca de quase 50 anos de idade que já poderia ser considerada ultrapassada, é a mais aceita pelas meninas Constato que de forma muito evidente a Barbie foi ratificada pela criança contemporânea. Os seus quase 50 anos não interferem em sua juventude. Isso só foi possível por que ela evoluiu para poder continuar a dar forma ao desejo, num mundo submetido a mudanças evidentes "[...] essa é a originalidade da Barbie no mundo do brinquedo, essa maneira de mudar constantemente continuando a manter uma forte identidade." (BROUGÈRE, 2005).

Essa manutenção do *satus quo* dela, pode ser explicado pelo fato de que segundo o autor, a Barbie é composta de vários suportes que a mantém no topo do mercado do brinquedo sem abalos na concorrência: a publicidade televisiva e a incitação ao pedido direto da criança; o consumismo sem limites; uma multinacional; a fabricação desde o início em países de mão-de-obra barata - nem sempre os mesmos, nesses quarenta e oito anos; uma aparência

americana; um estereótipo que não corresponde ao real; uma mulher-objeto, e mais o que cada crítico acrescentar de pessoal.

Outros brinquedos evoluíram para conseguir permanecer, mas na maioria das vezes, só conseguiram porque foram transformados ou atualizados, dotado-os de novas características, enquanto a Barbie foi sendo adaptada às transformações da sociedade e da mulher de forma sutil e ao mesmo tempo intencional num processo constante, uma atualização às novas meninas.

Devo destacar que depois de mais de quarenta anos de soberania da Barbie, a *Mattel*, produziu um protótipo de nove centímetros apenas, a boneca *Polly Pocket,* que conseguiu atingir um grande número de consumidoras e para algumas delas é até mais interessante para brincar, porque á mais barata que a Barbie e tem muitos acessórios,. Ela faz um grande sucesso entre as meninas porque além de ser pequena é produzida em silicone o que lhe dá mobilidade e segue o tipo consumista e adulto da Barbie. É também muito vaidosa e tem uma infinidade de pequenos acessórios: peças de roupa, sapatos, avulsos, ou o guarda-roupa completo; casa, celular, produtos de beleza, equipamentos de esportes, meios de transportes variados, *pet shop*, ilha, haras, etc. Tudo em miniatura. Ela foi lançada no Brasil em 2001 formando um conjunto de quinhentas bonecas e é a segunda mais vendida no país: responde por cerca de 15% do volume total, atrás apenas da Barbie. Eu vejo que são as mesmas consumidoras das duas bonecas. Elas é uma boneca muito querida pelas meninas ludovicenses, embora tenham hoje um certo cuidado na compra.

Como toda “celebridade”, ela já tem suas cópias “piratas”. Produzida na China, apresenta hoje uma queda nas vendas em São Luís por causa do recall que sofreu pela *Mattel* nos modelos que apresentam ímãs que poderiam se soltar e trazer prejuízos variados às crianças, especialmente às menores, para as quais não é recomendada, pelo grande número de peças pequenas. A mesma dinâmica que move as meninas em direção à Polly, parece ser a que move em direção à Barbie: a representação da mulher e seu universo de possibilidades, o que explicaria esse sucesso, um desejo de mulher.

Constato que compreender a Barbie é um exercício complexo e difícil na medida em que é necessário juntar à análise dela as considerações pelos destinatários inscritos no próprio brinquedo e à sua dimensão lúdica. Ela liga três aspectos essenciais da modernidade nessa análise, que são uma imagem social, um brinquedo e uma menina consumidora. É preciso ainda associar a ação dos fabricantes à da criança, permitindo que revele a longevidade de um brinquedo. Nesse caso a boneca Barbie, pode ser inscrita no movimento de várias décadas do novo sistema do brinquedo global e do local.

Para mim, interpretar esse fenômeno é sempre muito arriscado, porém percebo com os estudiosos do assunto, que a imagem que a menina manipula em uma boneca não tem como objetivo lhe dar uma representação fiel do mundo, mas sim encarnar um desejo, desencadear uma brincadeira de projeção que se encarna numa representação sedutora, desejável. A criança não está em busca de uma simples representação do adulto que está próximo dela ela tem debaixo dos olhos, mas de um adulto interessante, que a convida a assumir seu papel. Esse interesse a remete a vários elementos às vezes bem próximos do mundo real. Assim, beleza, sucesso, riqueza, popularidade tornam a Barbie atraente, despertam o desejo de se projetar nela e de brincar com ela. É preciso lembrar que a imagem de mulher idealizada na sua perfeição irreal não é uma finalidade, mas um recurso para instalar o desejo e na brincadeira para atingir a menina (Ib. Id.).

Assim, através da Barbie, é possível demarcar claramente as representações da mulher na sociedade contidas nele, suas funções propostas simbologias. E também observar como se comporta uma menina diante de uma boneca que traz consigo o sonho americano de ser uma mulher de sucesso, de se enquadrar no perfil de mulher sugerido através dela e como a menina faz essa leitura contemporaneamente. Outro aspecto que destaco é a possibilidade de vê-la como produto da indústria cultural, nos moldes como foi discutido por Adorno e Horkheimer (2000), ou face ao poder simbólico de Bourdieu (2002) e à sociedade em rede de Castells (2005). Foco essas observações a partir do próprio nome que recebe a boneca de forma intencional, classificado em termos de papéis sociais, categorias importantes como lentes para leituras sócio-antropológicas da boneca.

Chamam minha atenção alguns aspectos relativos aos seus nomes: que apontam para construções românticas e idealizadas da feminilidade. É bastante evidente essa representação também nos tons rosa nas casas e na mobília das bonecas. As Barbies recebem nomes como Noiva Orquídea Ruborizada (*Blushing Orchid Bride*), Rosa do Campo (Country Rose), Anjo Harpista (*Harpist Angel),* Ilusão (*Illusion*), Rosa (*Rose*), Sonho de Verão (*Summer Dream*), Sinfonia em Chiffon (Symphony in *Chiffon*), Esplendor de Verão (Summer *Splendour*). Cada designação dessa leva a um significado. Assim, presumo que os recursos utilizados pela indústria têm como base significados preferenciais, como sugerido por Hall (1997) e, por sua vez, uma determinada visão da ordem social.

A Barbie é relacionada a papéis 'femininos', mas sem poderes super humanos como dos bonecos. Elas são consumidoras, bailarinas, mães, enfermeiras, cabeleireiras, médicas, professoras e os seus contextos estão, de modo geral, dentro do espaço doméstico. Os papéis, como práticas de domesticidade e de maternidade, são super-representados. As

práticas de ‘paternidade’ estão basicamente ausentes no mundo dos bonecos e até mesmo do universo do brinquedo em geral, assim como a velhice, outra categoria social raramente representada no mundo dos brinquedos ocidentais (FIGURA 25).

Fonte:imagens.google
Figura 25 - Boneca Barbie em representações variadas

Olhando para os brinquedos de meninos, especialmente para os bonecos vejo que apresentam algumas classificações que parecem estranhas para mim, mas que implicitamente, situam os pseudo-atores em cenários orientados em termos profissionais ou de ação. Assim, aponto como exemplo os nomes que um boneco recebe. Vejamos o *Action Man* recebe: Dr. *X Pollar*, *Polar Mission (Missão Polar), Bowman (Arqueiro), Roller Extreme, Bungee Jumper (Saltador de Bungee), Ninja*. Esses títulos apontam para relações de poder (Dr.), para super habilidades naturais (*Roller Extreme, Bungee Jumper*), ou para o poder sobrenatural *(Ninja*). Em todas elas, portanto, algum tipo de poder é transmitido, diferentemente da Barbie.

Daí cabe perguntar: quais são os significados sociais potenciais que diferenciam as bonecas dos bonecos na cultura atual? Como isso interfere no lugar e quais são os valores ligados a essas representações? Utilizo as reflexões de uma autora não identificada para responder a essa pergunta por que observa detalhes interessantes sobre isso. Em alguns casos afirma que eles estão ligados ao gênero representado por meio de traços não modificáveis. Por exemplo, ela diz que os pés da Barbie são desenhados exclusivamente para sapatos de salto alto, em outros casos, através de traços modificáveis (o penteado, as roupas) (FIGURA 36). Outro aspecto do gênero demonstrado ou implicitamente construído é o modo como os bonecos podem ser movidos. Podem ou não ser desenhados de modo cinético, pois a representação da ação difere consideravelmente de um brinquedo para outro. Ai eu percebo uma intenção na confecção, na medida em que os dos meninos são desenhados para a ação, e os das meninas para assumir poses.

Estamos assim diante de uma realidade bem demarcada do masculino e do feminino. Os bonecos para meninos são visivelmente diferenciados das bonecas para meninas do ponto de vista de sua produção industrial. a maioria deles fica de pé sozinho, sem cair; consegue segurar objetos; a cabeça se move para os lados; suas pernas podem se abrir. Seu corpo musculoso e suas mãos poderosas são seus principais traços distintivos. Seu perfil demonstra força, virilidade (Ib. Id.).

Essa autora ainda considera que diferentemente, as bonecas como a Barbie, não ficam em pé sozinhas. Elas precisam de apoio e também não podem segurar nada nas mãos. Observando-a com detalhes, percebemos que suas pernas não se abrem com os mesmos movimentos dos bonecos, além do que sua cabeça se move em todas as direções. Esse movimento de cabeça para todos os lados e a possibilidade de dobrar os joelhos. Trazem uma discussão entre os estudiosos para o fato de que evidenciaria uma intenção de que a boneca seja colocada em posições de submissão. Os bonecos, ao contrário, podem manter o queixo erguido, numa postura orgulhosa! Sua cabeça só se move para os lados. Tais diferenças capturam os mais básicos e essenciais elementos da linguagem corporal relacionada ao gênero, pois permeiam a cultura popular ocidental moderna.

A riqueza da Barbie, pelo que as meninas em São Luís ne dizem são seus acessórios, uma oferta de complementos lúdicos entre os quais a consumidora menina fará sua escolha numa variedade impressionante de produtos que uma mulher pode possuir. A lógica que compõe o conjunto de pertences da boneca tem uma intenção: propor uma escolha e é mais determinante do que a construção de um universo coerente que seria o de uma pessoa possuir todos os objetos.

Vejo que bonecos como a Barbie e Ken, estão sempre condicionados pelas ideologias e contextos sociais em suas representações (FIGURA. 37). Para Hall (1997, p. 61), uma representação é um processo através do qual membros de uma cultura usam sistemas de significação para produzir significado. Na cultura atual objetos, pessoas e eventos no mundo não têm em si mesmos qualquer significado fixo, final ou “verdadeiro”. Somos nós, em sociedade, que atribuímos significado às coisas e ao mundo que nos rodeia, significados do lugar que se transfere para o mundo e do mundo que se transfere para o lugar.

Chama minha atenção outro fato que Brougère (2004) destaca que é a situação do namorado da Barbie, o *K*en (inicialmente o *Bob*) que parece uma figura apagada, um ser sem significância, com um *status* pouco invejável de acessório. É um boneco que na medida em que ele existe para brincar com a Barbie. Ela é a evidência; o papel de Ken é secundário. Não se brinca com o *Ken*, mas com a boneca e para isso a criança pode usar todos os recursos

disponíveis, seja a banheira, o carro, as maquiagens ou o namorado dela. Ele não representa um desejo, pois ela nesse contexto só pode minimizar e considerar secundária a dimensão sexual, um elemento entre outros do *status*. Todas as formas do desejo de ser grande estão aqui disponíveis, sem priorizar o sexo, o que me parece estar de acordo com as afirmações de Feud (ib. Id.).

O universo da Barbie está subordinado ao seu "vir a ser" – um brinquedo, que valoriza as ações lúdicas permitindo a multiplicação das compras, ligadas, entre outras coisas, à diversidade das funções lúdicas propostas. *Marketing* lógico e lógicas lúdicas convergem para construir a imagem que daí resulta "[...] o real é percebido através do filtro deformante de representações culturais preexistentes sobre a mulher, a moda, os universos do prazer tais como as outras mídias (romance, cinema, televisão) as produzem. Ele é traduzido para exprimir o desejável para uma menina" (ib. id.); e, por fim, é transformado para se prestar à brincadeira. Isso não impede que a Barbie seja o suporte de projeções de parte dos adultos.

Observo que para muitos críticos a Barbie é a imagem da controvérsia, face a interpretações diversas feita pelos adultos, de forma negativa ou positiva, que contribuem para reconstruir o seu sentido. A essa interpretação, opõem-se duas maneiras de interpretar os mesmos elementos. Uma delas, enraizada na tradição, a outra numa crítica contemporânea. Alguns não aceitam essa mulher incapaz de servir a um homem e seus filhos, e que faz um uso muito liberado da sexualidade fora do casamento. Várias reações a essa representação de mulher são levadas a efeito por movimentos contrários, pela evidente provocação que essa boneca parece representar.

Outros destacam o lado mulher-objeto da Barbie, que não tem outra atividade a não ser consumir e cuidar de si mesma; por trás da independência encontramos, então, uma submissão às expectativas masculinas. Ela estaria propondo que as jovens se submetessem ao desejo masculino (BROUGÈRE, 2004). Vejo ainda outras leituras sobre as contradições contemporâneas dessa boneca. Algumas me surpreendem pelo fato de estar relacionada a aspectos inimagináveis para um brinquedo se ele tivesse só a intenção do brincar livre, como sua vinculação a grupos étnicos diferentes projetado nas novas e sucessivas imagens e representações. Para alguns analistas contemporâneos ela é uma *drag queen*, vista como um exagerado traço feminino e com grande inserção nas comunidades homossexuais, estrela de suas paradas da diversidade. Dessa forma ela estaria afastada de toda heterossexualidade, estando relacionada ao mundo homossexual, um símbolo moderno.

Para os pais, o universo rejeitado da Barbie é o luxo, a riqueza, a relação com estrelas de cinema, de seriados americanos, elementos que funcionam como uma base de

projeção que suporta significados e remetem, por analogia, a algumas das suas características. Muitos são os adultos que hesitam em considerá-la uma boneca[43], preferindo tê-la como objeto a colecionar. O mais evidente nessas críticas à Barbie está a sedução associada à prática do consumo, a comercialização do brinquedo e imagem do produto. Insere-se nesse universo valorizador da um acumulação de objetos sempre novos para consumir sem limites, numa articulação de *marketing* e encenação, uma característica da cultura da modernidade que associa o objeto ao objetivo de venda, numa lógica de consumo exacerbado que não esconde esse objetivo.

Essa lógica mercantil, que é diferente da lógica da criança, exprime uma forma de ser adulto com um consumo totalmente frívolo. Por isso ela se liga mais a um universo irreal, ao sonho do que ao universo cotidiano. E assim a seduz pelas possibilidades do vir-a-ser que ela comporta. As mães que brincaram com a Barbie, hoje se surpreendem com a precocidade com que as meninas gostam dela apesar da ausência do brinquedo-bebê, tão aceito pelas crianças menores. Criticam o fato de que o destaque não está na boneca manequim, mas nos acessórios. Brougère (2006) analisa esse fato da seguinte forma:

> "[...] a brincadeira cria uma distancia das imagens vinculadas pela boneca, na medida em que a vida cotidiana fornece uma grande parte dos temas lúdicos. A Barbie passa a ser o suporte universal de uma expressão de ser adulto. Ela faz a ligação entre o conhecimento concreto que a criança tem das tarefas adultas e a imagem de uma forma exaltante desse vir a ser adulto. A criança projeta na boneca a diversidade de funções reservadas aos adultos, experimenta toda a variedade dessas funções e escolhe aquelas que parecem tentadores. O desejo é socializado ao tomar as formas propostas, seja pelo ambiente, seja pelas diferentes mídias das quais o brinquedo faz parte. Mas ele assume uma forma pessoal através das composições que cada criança constrói".

Compreendo que esse é um fato relevante porque as crianças a vêem de forma diferente do adulto. Para elas existe uma adaptação que permite a Barbie no mundo cotidiano e, ao mesmo tempo em um mundo de muitas atividades e de lazer por suas ocupações, suas atividades. Sobretudo pela sua vida familiar. Assim, ela pode assumir a imagem do mundo adulto mais corriqueiro. Para isso a Barbie surpreendentemente pode ter um marido e um filho, se isto estiver de acordo com a realidade da cultura da menina que brinca. Assim,

---

[43] A Barbie tem seu mundo de produções reduzidas direcionadas aos colecionadores. As mais caras são as *Pink Label* - tem a produção mundial sem número máximo de bonecas produzidas, são as mais baratas. *Silver Label* - tem sua produção limitada até 50.000 unidades em todo o mundo, um pouquinho mais caras. Gold Label tem produção restrita a 25.000 unidades. *Platinum Label* - tem uma produção restrita a 1.000 unidades, bem mais cara! (Essas chegam a custar mais de R$1.000,00). As mais famosas são a *Barbie Givenchy,* o *Casal Arthur e Guinevere, Senhor dos Anéis, Romeu e Juliet*a, a coleção de Bailarinas, de Jóias (rubi, safira, esmeralda e diamante), e a *Barbie Ferrari*. Ver www.barbiecollector.com

poderíamos ser direcionados a pensar que em algumas culturas, reforçando a concepção de cada lugar, as crianças podem não ver na Barbie uma americana. Isso porque para a criança a dimensão americana não aparece.

Ela pode ser um personagem do aqui e agora, gerada por uma atividade lúdica que varia não apenas com a idade ou com a situação social da criança, mas também, em cada lugar, com o interesse e desejos do momento e decorrentes do contexto (Ib. Id.). Esse aspecto é interessante discutir, pois as meninas ouvidas por mim em São Luis de uma faixa etária de 6, 7 anos, não reconhecem nela o local de sua origem e nem mesmo sabiam do país de sua produção, predominantemente a China e a Indonésia. Isso não faz muito sentido para ela por não terem ainda essa noção geográfica espacial. No entanto as de 10, 12 anos sabem que ela é americana, nasceu nos Estados Unidos, "o país mais rico do mundo".

Discuto a partir dessa perspectiva um aspecto interessante que é o papel que ela tem como suporte cultural e cenário para o encontro entre as meninas, mesmo que de ambientes diferentes, decodificando e partilhando significados comuns que a socialização permite, onde as relações familiares são muito presentes em suas brincadeiras, que parecem sexuadas na medida em que é de menina. Mesmo que meninos brinquem com ela, a presença masculina é representada pelo *Ken* que nesse contexto é visto como pertencente ao mundo feminino. Para Brougère (ib.id) *Ken* deixa os meninos confusos por essa indeterminação de masculinidade como uma representação masculina servindo às brincadeiras femininas.

Para mim é impressionante analisar o que hoje é possível fazer para atender ao público interessado em bonecas a partir da imagem da Barbie. A artesã Beth Robinson[44] produz e comercializa bonecas que estão longe de atender ao interesse infantil ou das lojas de brinquedos. São as Strange *Dols*l[45] (FIGURA 39) que possuem unidades com aspecto sombrio, roupas desajustadas e medidas desproporcionais. A coleção é formada por 200 bonecas produzidas manualmente e nas categorias "acidentadas": envoltas em gaze, com manchas de sangue pelo corpo, ou do tipo "*birddolls"*, com corpo de gente e enormes bicos de pássaros. Elas podem custar até U$ 150 e são vendidas pela *internet.* Tomam como referencial de beleza a Barbie e fazem uma inversão desses valores. Seria, em nosso entendimento, uma nova roupagem para a dicotomia bem/mal, bonito/feio, um desejo de

[44] Disponível em www.strangedolls.net . Acesso em 15/04/2007
[45] Boneca estranha

ruptura com o belo ou uma outra face do olhar, uma outra estética, ou a representação da face sombria da sociedade.

Além desse modelo, encontro hoje no mercado outros modelos de Barbies que causam estranheza tanto pela estética como pelo que podem sugerir ou representar como legítimos reflexos das mazelas e dos grandes problemas da sociedade atual. Elas simbolizam uma espécie de registro irônico no que diz respeito a assuntos políticos, sociais e econômicos vividos pela sociedade e que se constituem em polêmicas, mas que demonstram o envolvimento da Barbie no mundo moderno. Estão neste grupo, a Barbies anoréxica, guerrilheira, mulher-bomba, entre outras, com suas significações. Considero que há uma evidente intenção de chamar a atenção a confecção de uma boneca com essas representações, por exemplo, do aspecto de uma doença que assola as adolescentes atualmente (muitas vezes por seguirem o perfil que a Barbie representa em seu aspecto físico), a anorexia. Para satirizar esse problema, foi criada a Barbie anoréxica (FIGURAS 26 A e B). Além disso, assuntos como os conflitos que afetam de forma avassaladora a humanidade como guerrilha, homem-bomba, terrorismo, etc, fizeram surgir a Barbie guerrilheira e Barbie mulher-bomba (FIGURA 38 A e 38 B) construídas e vendidas com intentos ideológicos.

Diante dos problemas com a saúde das meninas pela representação do padrão de beleza instituída na Barbie, uma nova alteração começa a surgir a partir de julho de 2007, quando a *Mattel* decidiu produzir Barbies menos esbeltas. Essa é uma situação interessante para perceber a atualização que ela faz e ao mesmo tempo como a indústria usa como estratégia também se mover para atender aos interesses que aparentemente são da sociedade, mas analisando-se a fundo, são da indústria para se manter no mercado.

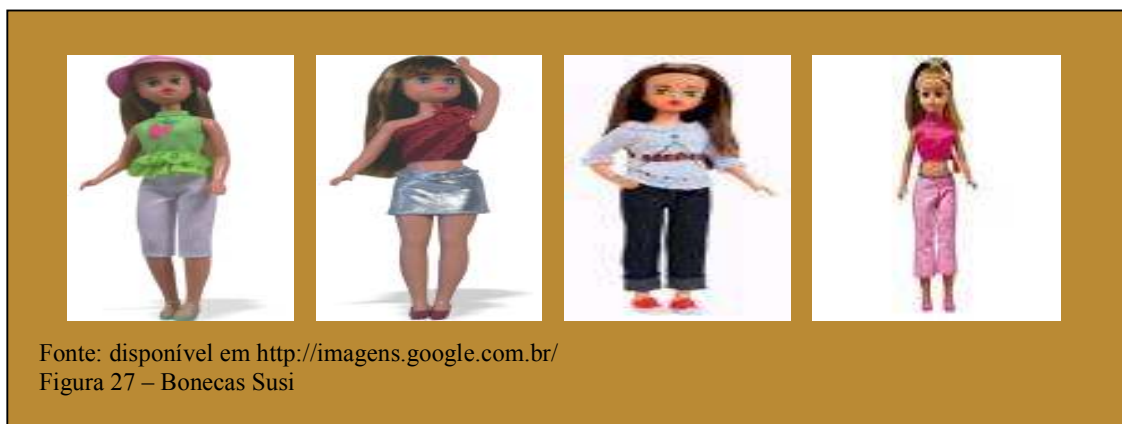
Fonte: Fonte: www..strangedolls.net e www..google. com. br
Figura 26 – Modelos contemporâneos da Barbie: 1. *Birddolls* , 2 Anoréxica 3. Rebelde

A Barbie também influenciou a produção de bonecas com características locais. No Brasil, nossa boneca correspondente Barbie é a Susi, (FIGURA 40). Ela foi produzida pela *Estrela* quando a Barbie tinha três anos. A empresa decidiu que era hora das meninas brasileiras terem a boneca que desejavam e em 1962 criou-a com características mais brasileira, mais cheia de curvas, porém vaidosa e com um guarda-roupa que seguia a moda. A Susi ganhou em 1974 um namorado, o Beto.

A Susi acompanhou as meninas brasileiras até 1985, quando deixou de ser produzida. Em 1997 voltou a ser fabricada e continua no mercado numa história paralela à da Barbie com seus diversos tipos: *Susi colegial; Seleção; Looney Tunes; Liga para mim*; na *Onda do Tchan; Tchan na Selva*; *Dia das bruxas; Odalisca; Mascarada; Brincando de professora e de Veterinária; Susi turma da Mônica; Susi Olodum,*entre outros modelos. Em 2007 a Susi foi reapresentava à sociedade em uma grande festa. Reapareceu bem mais magra, mais longuilínea com aspectos mais semelhantes à Barbie

Conforme percebo, ela tem as significações brasileiras e a influência norte-americana, traduzindo em seus modelos e acessórios fortes imagens globalizadas (FIGURA 27). Ela também remete a pensar como a Barbie através de tipos de bonecas representantes da vida cotidiana, em idades, etnias, profissões a partir dos modelos que estão ou não disponíveis no mercado. Essa semelhança/diferença entre as duas me induz a pensar o que podem fazer

essas bonecas, quem é incluído e quem é excluído do mundo delas, quais os significados sociais potenciais, assim como e quais os valores ligados a essas representações.

Fonte: disponível em http://imagens.google.com.br/
Figura 27 – Bonecas Susi

A Barbie, a Susi e seus namorados Ken e Beto, oferecem vários elementos para a menina brasileira e, consequentemente, a ludovicense, de construir identidades globais e ao mesmo tempo locais. Reforçam a discussão sobre a globalização e a homogeneização das identidades globais e locais que estão presentes através delas. Hall (2005, p. 80) aponta três qualificações relativamente a essa homogeneização das identidades globais como fenômeno da globalização e ao mesmo tempo da indústria cultural que observo nessa relação das bonecas, preenchendo a distancia nesse caminhar paralelo entre o local e o global. Elas são:

- A globalização caminha em paralelo com um reforçamento das identidades locais, embora isso ainda esteja dentro da lógica da compreensão espaço-tempo;
- A globalização é um processo desigual e tem sua própria “geometria de poder”;
- A globalização retém alguns aspectos da dominação global ocidental, mas as identidades culturais estão, em toda parte, sendo relativizadas pelo impacto da compreensão espaço-tempo.

3.7. A materialização do brincar da modernidade

Após discutir especificamente os brinquedos que mostraram novos elementos que demarcariam um novo momento para o ato de brincar moderno, posso demonstrar que pelo processo de mudança atual na sociedade contemporânea, o brincar materializa-se em atividades bem variadas. Percebo isso em jogos, brincadeiras e brinquedos dos mais diversos tipos e versatilidade envolvendo, desde quebra-cabeça, brinquedos de tabuleiro, de encaixe, móbiles, pescarias, parlendas, cantigas de roda, músicas, danças, expressões motoras, gráficas, simbólicas, folclóricas, brinquedos industrializados simples ou os mais sofisticados, os *high thec* e os jogos virtuais. Materializa-se ainda em brincadeiras, nos parques de

diversão, nos temáticos, nas brinquedotecas, nas casinhas de boneca, nos *playground, lan houses*, com os vídeos nos computadores, nos celulares e em outros espaços diversos, envolvendo materiais diversos de acordo com a condição econômico-social do lugar onde acontece. Utilizo o quadro 5 para demonstrar o desenvolvimento do brincar atual, distribuído como *brincar físico, intelectual,social e emocional*, baseando-me em Moyles (2002, p. 26). Esta é uma forma de sistematização das diversas ações que envolvem as crianças na contemporaneidade, numa ampla representatividade dos comportamentos do brincar da modernidade.

FORMA BÁSICA		DETALHE	EXEMPLOS
BRINCAR FÍSICO	Motor amplo	Construção Destruição	Blocos de montar Argila/areia/madeira, controle remoto
	Motor Fino	Manipulação Coordenação	Blocos de encaixar computador Instrumentos musicais
	Psicomotor	Aventura Movimento criativo Exploração sensorial	Aparelhos de subir Dança Modelagem com sucata
BRINCAR INTELECTUAL	Lingüístico	Comunicação/função Explicação/aquisição	Ouvir/contar histórias Brinquedos em geral
	Científico	Exploração/investigação/ Resolução de problemas	Brincar em geral representações
	Símbolo matemático	Representação/faz de conta/ minimundos	Casa de boneca Teatro/jogos de números, virtuais
	Criativo	Estética/imaginação fantasia/realidade inovação	Pintura/desenho Desingning/modelagem Faz-de-conta
BRINCAR SOCIAL EMOCIONAL	Terapêutico	Agressão/regressão Relaxamento/solidão brincar paralelo	Boneca, bola, Madeira argila música
	Lingüístico	Comunicação/interação cooperação	Marionetes/telefone
	Repetitivo	Domínio/controle	Variados
	Empático	Simpatia/sensibilidade	Animais de estimação / outras crianças
	Autoconceito	Papéis/emulação moralidade/etnicidade	Cantinho da casa/ “oficinas” de serviços
	Jogos	Competição/regras	Jogos em geral

Fonte: Moyles (2002, p. 26)

Quadro 5 - Diferentes formas de brincar.

Observo que o brinquedo, a brincadeira e o jogo na cultura moderna materializam-se de forma livre ou dirigida pelo adulto. Quando livre, permitem construções sobre situações, pessoas, atitudes, respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas e observações particulares na construção de cultura. Quando dirigido, ocorrem outras inferências e variedades, incentivos à manifestação do imaginário infantil por meio de objetos simbólicos,

de forma que subsidie o desenvolvimento integral da criança e a sua inserção na cultura local e global, além do já referido direcionamento e da demarcação feita pelo adulto (MOYLES, 2002) através das funções que os brinquedos desempenham e de suas significações e simbologias. As fábricas de brinquedos atuais oferecem uma variedade muito grande de funções, inseridos nos brinquedos como representações da sociedade em especial referentes a maneira como ela se estrutura e se organiza. Representam ainda as ações humanas orgânicas e o trabalho, trazendo para a criança a cultura material para ser manipulada através do consumo, o que me parece confirmar o que diz Castells (2006) “.[...] a primeira vista estamos testemunhando o surgimento de um mundo exclusivamente constituído de mercados, redes, indivíduos e organizações estratégicas, aparentemente governado por modelos de “expectativas racionais (a nova e influente teoria econômica)”.

Essa expectativa racional possibilita, entre outras coisas, constatar o comportamento social da criança ao brincar. Percebo que é possível organizar esse comportamento em seis maneiras distintas que a cultura moderna permite e de certa forma estimula e que a indústria de brinquedo promove de forma indireta, pelo tipo de produto que fornece e trabalha. Eles descritos a seguir (QUADRO 6).

Comportamento desocupado	Ocorre quando a criança aparentemente não está brincando, ocupando-se em olhar o que lhe interessa, ou brincando com seu próprio corpo, seguindo um adulto em atitude descomprometida com o brincar estabelecido ou observando um desenho animado, um filme, um jogo;
Comportamento solitário	É um brincar sozinho, sem dar atenção ao outro ou a compartilhar o brinquedo, numa atividade silenciosa e criativa;
Comportamento do observador:	A criança não brinca, apenas observa o brincar de outras crianças;
Comportamento paralelo	É o brincar sozinho ao lado de outra criança que também brinca. Não existe troca, nem compartilhar dos brinquedos com outra criança que tampouco brinca junto, embora estejam próximas;
Comportamento associativo	É o brincar compartilhado com outra criança, desenvolvendo atividades iguais ou semelhantes. Não há divisão de trabalho e nem atividades organizadas e a criança é livre para administrar o seu brincar;
Comportamento cooperativo ou organizado	A criança brinca em grupo mediante um objetivo comum, há uma divisão de papéis e distribuição de atividades pelos participantes. Desenvolve-se principalmente com os jogos.

Fonte: Moyles, 2002 (com adaptação da autora)
Quadro 6 - Comportamento social da criança em situação de brincadeira

A materialização do brincar segue as seguintes dinâmicas: as crianças menores brincam mais sozinhas, enquanto as mais velhas, em grupos. Essa realidade tem sido constatada em décadas variadas, através de dados que foram pesquisados desde 1932. Porém essa realidade tem-se alterado atualmente na medida vem que a criança mais velha da área mais privilegiada economicamente, brinca sozinha pelo fato de que nas últimas décadas há uma tendência clara ao exercício do comportamento do brincar solitário. Isto está vinculado além das contingências da vida moderna, ao fato de que a criança desconhece e utiliza pouco os brinquedos antigos e as brincadeiras mais tradicionais, que atravessaram gerações e outras que ocuparam o imaginário infantil ao longo do tempo.

Essas brincadeiras exigem parcerias, o que nem sempre a criança atual tem. Isso ocorre por vários motivos, entre eles a mudança na sociedade, a diminuição do tamanho das famílias e de números de irmãos para brincar, as exigências contemporâneas do mercado de trabalho. Soma-se a esses fatores o fato de que parece haver um cerceamento à liberdade de brincar, devido à nova concepção que as famílias têm quanto à sua importância, principalmente nas grandes cidades conforme já constatado; e também pela complexidade da sociedade e pela limitação de tempo e espaço.

É importante perceber que há um aspecto que acompanha essa nova materialização no processo de desconhecimento de brincadeiras e brinquedos antigos e regionais que construíram identidades sociais. Para Castells (2006) a dissolução das identidades compartilhadas, sinônimo da dissolução da sociedade como sistema social relevante "[...] muito provavelmente reflete a atual situação do novo tempo que ao mesmo tempo não parece preocupada que surjam novas identidades ou que novos movimentos sociais tem de recriar a sociedade e que novas instituições serão reconhecidas". São aspectos sociológicos que vão demonstrando estruturas importantes da modernidade com identidades particularizadas que passaram a interferir no comportamento das crianças, nas relações que estas desenvolvem com seus pares e na materialização de uma brincar solitário. Acrescento a esses fatos o aumento da violência urbana e o fato de que alguns pais têm suprimido da vida da criança o lúdico, envolvendo-a nas atividades da vida moderna que lhe ocupam prioritariamente o tempo em detrimento do brincar, como observo em São Luís, ficando este restrito aos jogos no computador e como uma atividade individual na sobra de tempo, atividade para o quarto.

Assim, em muitas realidades, são poucos os locais hoje disponíveis para brincar livremente e de forma coletiva. Em contrapartida, a sociedade moderna em suas contradições

criou espaços instituídos como “lugar de brincar”: as brinquedotecas[46], as ludotecas[47], os *play grounds e lan houses*, os parques temáticos, as “cidades da criança”, entre outros. Em muitos desses espaços como em qualquer economia de mercado, são cobradas taxas para “brincar”. A sociedade moderna criou também profissionais com titulações nunca antes conhecidos: brinquedistas, animadores, recreadores, etc. Estes são pagos para desenvolverem atividades que distraiam as crianças em oficinas, hospitais, escolas, em projetos específicos e em atividades externas como festas, o que ocorre com bastante freqüência em São Luís.

Essa realidade exige um olhar atento ao fato de que atualmente a criança nem sempre é construtora do seu próprio brincar. Além disso, ela não tem muita oportunidade de conviver, numa perspectiva criadora, voluntária e consciente com outras pessoas, no desenvolvimento da independência, da cooperação, da colaboração. Pela falta de interação, deixa, portanto de formatar a noção de que há outras opiniões, desejos e sentimentos presentes que se materializam no brincar, conforme Oliveira (1998, p.55).

> “[...} a brincadeira simbólica dá à criança a possibilidade de ir até o outro, experimentar ser como se fosse o outro e voltar até si mesma. Esse caminho pré-reversível simbolicamente é tanto formador da reversibilidade operatória formal, aspecto lógico da estruturação mental, como formador da identidade pessoal, sob o aspecto estrutural biológico, orgânico, histórico e pessoal.

A importância de entender essas significações, simbologias e representações na cultura moderna é denotada no fato de que a criança dispõe de um acervo de significados para interpretá-los, numa estreita associação entre uma função - ou um uso potencial - e um valor simbólico, um significado social produzido pela imagem. Torna-se necessário, portanto, descobrir as diversas linguagens que a cultura permite fazer e como o brinquedo e a brincadeira são instrumentos de diálogo para uma ampliação dos significados. Da mesma forma, para a compreensão do conjunto de movimentos que dá sentido ao mundo e para a aquisição pela criança da capacidade de perceber o seu entorno, e tomar conhecimento do mundo, assim como de sua materialidade.

Daí a importância de brincar nessa sociedade moderna. Segundo Chateau (1987, p. 29) o ato de brincar contribui para a criança construir seu equilíbrio; ao mesmo tempo, é uma

---

8. Santos (2002) diz que “[...] A brinquedoteca é uma nova instituição que nasceu neste século para garantir à criança um espaço destinado a facilitar o ato de brincar. é um espaço que se caracteriza por possuir um conjunto de brinquedos, jogos e brincadeiras, oferecendo um ambiente agradável, alegre e colorido, onde mais importante que os brinquedos é a ludicidade que estes proporcionam. Este ambiente criado especialmente para a criança tem como objetivo estimular a criatividade, desenvolver a imaginação, a comunicação e a expressão, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de inventar, colocando ao alcance da criança uma variedade de atividades que, além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa o seu próprio conhecimento. as primeira idéia de Brinquedoteca surgiu em 1934.

[47] Espaço próprio para desenvolver jogos, geralmente ligado às brinquedotecas.

forma de aquisição cultural das funções sociais adultas, onde ocorrem as necessárias experiências das vivências futuras:

> [...] uma criança que não brinca, é uma criança cuja personalidade não se afirma, que se contenta com ser pequena e fraca, um ser sem determinação, sem futuro. Sem brincar ela não vive a infância, queima etapas, deixando vazios que mais tarde se manifestarão com bases instáveis da personalidade.

De acordo com essas reflexões percebo que o ato de brincar na cultura moderna, apesar de sua ênfase na mercantilização, não impede que a criança compreenda as características dos objetos, seu funcionamento, os acontecimentos sociais e que assimile os elementos da cultura. Segundo Oliveira (2000), dessa forma, ela estabelece relações, produz conhecimentos diversos e adquire conquistas que se estendem a todos os campos do desenvolvimento humano. Considerando, portanto, os tipos de comportamentos sociais que a criança revela ao brincar, constato como Rodrigues (2000) que há variedade de atitudes que a criança exercita enquanto brinca inserida numa esfera de materialização da cultura moderna que envolve afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação e memória, além de:

- Desenvolvimento da linguagem corporal, da escrita e da oralidade;
- Ampliação do vocabulário;
- Estímulo à inteligência;
- Exercício da concentração e da atenção;
- Estímulo à curiosidade, à iniciativa e à autoconfiança;
- Descoberta de potencialidades;
- Exercício de habilidades;
- Aproximação do outro, do convívio social;
- Interação e amadurecimento emocional;
- Vivência das pulsões agressivas simbolicamente;
- Tradução da realidade para o contexto infantil;
- Diminuição do sentimento de impotência da criança diante do adulto.

Todos esses aspectos dizem respeito à transmissão cultural em linguagens diferentes, porém que ocorre em todas as épocas. Torna-se importante lembrar Piaget (1990) quando considera que, para observar ou estudar o brincar e perceber suas possibilidades nesse caráter lúdico é necessário distingui-lo de uma atividade não lúdica que a criança esteja executando, pois nem toda ação que ela desenvolve é relativa ao brincar. Para isso, ele aponta as características do brincar que deve denotar representatividade, prazer e autodeterminação. E, além disso,

- Ter um fim em si mesmo;
- Ser uma atividade espontânea;
- Ser uma atividade de prazer;
- Ter uma relativa falta de organização;
- Ser caracterizado como um comportamento livre de conflitos;
- Ser uma atividade que envolve uma motivação intensa.

Assim poderemos entender melhor o ato de brincar e a forma como ele se processa permitindo interpretar significações e simbologias, um reflexo da imagem do mundo e da cultura local ou global, sob formas variadas de experiências. Brougère (2000) levanta um aspecto importante para essa apreensão voltado especialmente para o brinquedo. Trata-se do material de que ele é feito: madeira, espuma, ferro, pano, vinil, plásticos e outros, incluindo as diversidades do regional que retomo adiante. Esses aspectos fazem com que matéria e representação se aliem em sua significação através dos vários elementos que tomam como reprodução da realidade e por todas as significações que trazem. A indústria hoje trabalha com um arsenal variado de materiais que se ampliam a cada dia tornando o brinquedo um elemento com perfil distinto e com modelos bem diversificados.

Assim, modernamente, dentro de uma só cultura, a criança brinca com temas comuns: educação, relações familiares e vários papéis que representam papéis sociais e as pessoas com que convive, numa materialização da cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente dela e aparecem no contexto da vida diária do lugar inicialmente. Quando o contexto muda, mudam também as ações relativas ao brincar. É preciso lembrar que o ambiente é condição essencial para brincar e, por conseguinte, ele o condiciona constituindo-se assim em parte da cultura posta ao alcance da criança e seu parceiro na brincadeira, seja ele o de produção ou do consumo do brinquedo moderno conforme Gabarino (apud BOMTEMPO, 2000).

Piaget (1976) faz uma diferenciação entre as formas de materialização do brincar distinguindo entre brincar prático, simbólico e jogos com regras. O brincar prático inclui o sensório-motor e exploratório do bebê – especialmente dos 6 meses a dois anos em que os brinquedos têm essa função; o simbólico, que abrange o brincar de faz-de-conta, de fantasia e sócio-dramático da criança de cerca de 2 ou 3 anos até os 6, através de brinquedos que compõem um universo de criatividade de acordo com sua imaginação; os jogos com regras caracterizam as atividades das crianças a partir dos 6, 7 anos envolvendo uma série de

brinquedos com ações bastante intensas. Nessa perspectiva, o primeiro parceiro para essa construção através do brincar da criança é a mãe e depois os demais adultos que cuidam dela.

O primeiro brinquedo é o próprio corpo, que ao ser descoberto por ela, vai revelando o seu eu, dando um sentido à sua existência. Nesse primeiro período da vida, segundo Piaget (ib. id.) existem três estágios: o dos reflexos; o da organização das percepções e de hábitos; e o da inteligência propriamente dita. Só mais tarde, para apreender a realidade, a criança amplia seu universo e passa a utilizar o brincar de faz-de-conta. Antes da modernidade ela era mais livre para viver esse momento e essa fantasia a seu modo, embora profundamente relacionada à sua cultura, às vivências de seu entorno. Na modernidade a indústria passou a estar atenta a essas etapas, materializando brinquedos e jogos para atender às possibilidades de articulação da criança com os brinquedos, direcionando o seu interesse para o universo material e simbólico do momento, conforme trabalha o produto, instituindo modelos e funções à idade, criando uma hierarquia no brinquedo, numa escala de valores atribuídos pela indústria.

Nesse contexto a criança está se inserindo no processo identificado pela Sociologia (HALL, 2005) como processo de grupo. Ao mesmo tempo, nas normas coletivas sob o ponto de vista do lugar e da explicação sociológica primária do modo como os indivíduos são formados subjetivamente. Essa observação é feita através da participação em relações sociais mais amplas e, inversamente, do modo como os processos e as estruturas são sustentadas pelos papéis que os indivíduos neles desempenham "[...] essa internalização do exterior no sujeito e essa externalização do interior se processam através da ação no mundo social da teoria da socialização". Esse modelo interativo corresponde à visão que resume as Ciências Sociais modernas da primeira metade do século XX.

O esquema de Piaget foi levemente modificado e ampliado por Smilansky (1968). Ele acrescentou a categoria do brincar construtivo em que os objetos são manipulados para construir ou criar algo. É importante observar que para Piaget (ib. id.) esse brincar ocupa uma posição intermediária entre brincar e trabalhar "[...] por pensar que a natureza das atividades construtivas, orientadas para um objetivo, significa que elas eram acomodativas" – a criança adapta o seu comportamento para que se ajuste à realidade – ao passo que o brincar simbólico ou "assimilativo" – adapta a realidade para que se ajuste aos próprios desejos". O mercado do brinquedo apresenta amplas possibilidades para o brincar construtivo, embora tenha sido fortemente desenvolvido na década de 80 quando era dado grande ênfase ao tecnicismo. Os brinquedos *playmobil, pequeno arquiteto, pequeno construtor* tinham ampla divulgação. Essa categoria é contemplada com uma variedade de modelos diferentes de brinquedos. Em São

Luís, há loja especializada na venda de brinquedos pedagógicos em que os de construção são os mais vendidos.

É importante observar que certos tipos de brincar não se ajustam bem nem aos esquemas de Piaget nem aos de Smilansky (TAKHVAR e SMITH, 1990) e estão vinculados à brincadeira. A exemplo, o brincar de atividades físicas (correr, subir em árvores, escorregar, balançar-se e outras formas de brincar que envolvem a musculatura ampla, e o brincar turbulento (brincar de briga, lutas e perseguir) muito característicos das crianças pequenas, especialmente praticados em área de brincar ao ar livre. Esse não se enquadra como brincar construtivo nem simbólico na medida em que não são necessários brinquedos nessas atividades. Para esse tipo de brincar passam a existir situações de desafios em que o uso do corpo é mais intenso e de forma vigorosa e muitas representações do cotidiano ou de fantasia estão presentes. Para a indústria são várias as opções que existem para esse tipo de brincar que geralmente é externo, realizado em áreas com espaço. É para esse brincar que existe a fabricação de *play grouds* com balanços, escorregadores, gangorras, labirintos, câmaras de pular, etc.

No brincar moderno a criança está atenta ao seu universo, inserindo-se no que a mídia propõe e que a propaganda ajuda a realizar. Isto porque é forte na vivência dela o papel da televisão como consumidora. Para os especialistas, a propaganda é tão importante quanto o próprio produto quando se trata de artigos de largo consumo, como o brinquedo. A estratégia de *marketing* trabalha quatro elementos que “fecham” uma boa presença no mercado e que seduzem a criança e fazem com que ela convença os pais à compra: o produto, a distribuição, a promoção e o preço, aspectos bastante evidentes e que afetam o volume de vendas. Na relação com outras crianças, desenvolve seu espírito construtor e artístico, buscando se introduzir no mundo dos adultos, aprendendo a pensar sobre si enquanto atravessa as diversas etapas do desenvolvimento social. Percebo que há uma “cobertura” da indústria cultural do brinquedo para os diversos tipos de brincar ao propor tipos de brinquedos que vão introjetando cultura, reafirmando o fato constado de que o ato de brincar é cultural.

4. O BRINQUEDO E OS PARADIGMAS DA MODERNIDADE: novas metas, imagens e significações

Fonte: PORTO, Iris / 2007

"Brincar é mais elevada forma de pesquisa"
Albert Einstein

O capítulo constrói o perfil do brinquedo da cultura da modernidade em seus novos paradigmas e mitologias, especialmente os bonecos dos meninos. Discute o super-herói como brinquedo. Examina os valores e classificações dele na sociedade moderna, bem como dos jogos como geradores de cultura. Observa as novas funções e significados a partir do aspecto material. Discute a outra face do brinquedo moderno, e seus perigos para a criança.

4.1. As novas mitologias

Na cultura moderna aumentam os tipos, as formas, os objetivos, as opções de compra e de ação de brinquedos e é preciso aceitar o fato de que o brinquedo está inserido em um sistema social e de que muitos são fabricados para "ensinar" comportamentos, gestos, atitudes. Para isso, a maioria deles já vem pronto, contendo todas as instruções de uso, bastando apenas segui-lo (VALPATO, 1999). Vejo que muitos brinquedos atualmente no mercado e de grande aceitação entre as crianças agregam alegorias e interpretações imagéticas de um discurso de formação cultural. Essas imagens estão percorrendo uma trajetória desde a caverna platônica elaborada no mundo antigo, do pássaro de Minerva na visão da modernidade e do super-homem na inflexão da crise da modernidade e em sua transição atual (TREVISAN, 2002). Eu os chamo então de seres mitológicos.

Vejo os mitos como histórias baseadas em tradições e lendas feitas para explicar o universo, a criação do mundo, fenômenos naturais que explicações simples não são atribuíveis. Mas sei que nem todos os mitos têm esse propósito explicativo. Em comum, a maioria deles envolve uma força ou uma divindade mas alguns são apenas lendas passadas oralmente de geração em geração. Considero que figuras mitológicas são proeminentes na maioria das sociedades e a maior parte das mitologias estão atadas a pelo menos uma religião, e também associada às descrições de religiões fundadas por sociedade antigas como as mitologias romana, grega, egípcia e nórdica, que foram quase extintas.

Assim, ao fazer uma linha do tempo, das significações simbólicas dos brinquedos e analisar como as diversas sociedades desenvolveram essa relação, percebo as singularidades entre a simbologia e a realidade local Na sociedade egípcia antiga, por exemplo, a criança brincava com sacos cheios de grãos, bonecos de terra cozida e de cavalinhos de roda que a acompanhava até ao túmulo. Na civilização grega elas brincavam com as bonecas como uma imagem relacionada à fecundidade, um valor de oferenda aos deuses. O jogo de ossinhos permitia adivinhar o futuro. As pipas representavam a alma exterior do seu proprietário que estava no solo, magicamente ligada pelo fio à frágil armação do papel de seda. Na Coréia a pipa funcionava como bode expiatório para libertar dos males uma comunidade pecadora. Em inúmeras outras regiões vamos perceber as diversidades das leituras que o brinquedo ao longo do tempo e das demarcação geográfica, adquiriu.

Percebo o quanto essa relação é interessante e claramente verticalizada além do brinquedo nos jogos ao traduzirem um contato, uma oferenda, uma visão sagralizada ao longo

de muitas civilizações. Assim, nas sociedades antigas eram um rito social que exprimia e reforçava à maneira de um símbolo a consagração a um deus, conforme os exemplos a seguir:

- Os jogos Olímpicos a Zeus
- Os jogos Píticos a Apolo
- Os jogos Ístmicos a Poseidon

Da mesma forma vejo que alguns elementos dos jogos também tinham valor encantatório, de ritos de entrada, de passagem, de saída, além de outros mais específicos de lugares. De acordo com a época e a visão da sociedade, os jogos representaram aspectos simbólicos do mundo animal, mineral, vegetal, humano, psíquico e divino. Da mesma forma, preeminência das estações e caminho da sabedoria. Constato que no século XX, depois da Segunda Guerra Mundial passaram a simbolizar as novas relações do homem com ele, com a natureza, com os outros, anunciando a era da eletrônica, da matemática, da mecânica e da robótica.

Quando observo alguns brinquedos que são produtos da indústria moderna, especialmente os expostos nas gôndolas, mais especificamente no lado destinado às vendas dos brinquedos masculinos, vejo que é marcante a presença de modelos que eu relaciono a aspectos mitológicos. Considero que são seres carregados de simbologias, de significações de mudanças de uma cultura conceitual para uma cultura de imagens, cultura do espetáculo que assombra e encanta ao mesmo tempo (TREVISAN, 2002). Isso porque em vários deles predominam o animismo, o antropomorfismo em seu discurso cultural, onde vejo misturas de homem com animais, seres mitológicos reinventados, animais pré-históricos com funções eletrônicas, brinquedos futuristas (FIGURA 49), entre tantos.

Percebo que eles demonstram que o homem continua com uma forte carga mitológica[48] - eu diria que uma nova mitologia - à semelhança da antiga, revelada nos modelos modernos que têm um perfil bastante diferente dos brinquedos tradicionais. De certa

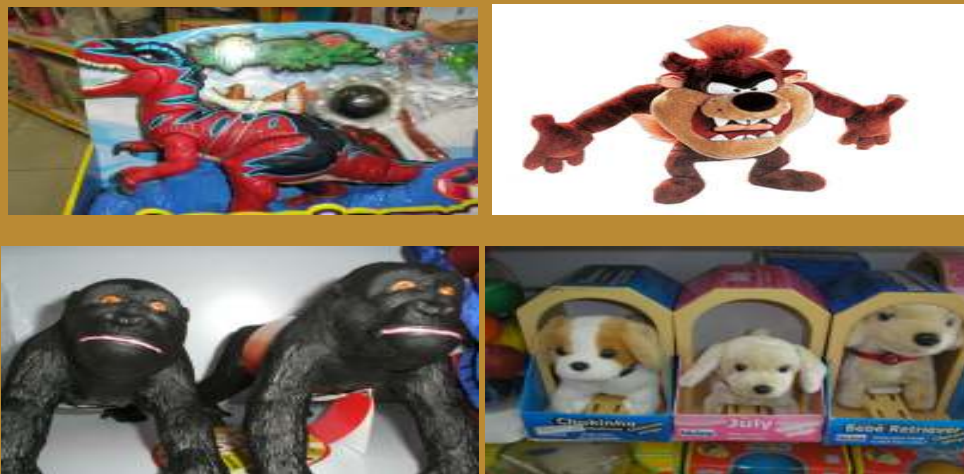
---

[48] O mito sobrevive hoje nas crendices e superstições, horóscopos, heróis lendários criados pela televisão, história em quadrinhos, cinema, etc. Segundo Lakatos e Marconi (2004, p. 184-185) não podemos confundir mito com dogma de fé, que para alguns, significa uma verdade revelada, nem sempre ao alcance do ser humano. Para eles na prática a religião e a magia se encontram muitas vezes entrelaçadas. A distinção entre elas aparece nas seguintes esferas: natureza dos fins visados: as finalidades da região são transcendentais, como a salvação, ou de caráter geral, como vida longa; as metas da magia são imediatas e específicas, e geralmente pessoais; como boa colheita, sucesso nos negócios ou no amor, morte de um amigo. Tipos de atitudes envolvidas: a religião e a magia incorporam o ritual, mas variam as atitudes em relação a essas práticas; a religião acentua a atitude subjetiva dos participantes, despertando sentimentos de temor respeito, reverência em relação ao que é santo; na magia, a atitude é mais casual e prosaica. Espera-se que as forças da natureza obedeçam às forças do mágico; tipo de ação sobrenatural através da religião procura-se a atuação do mundo sobrenatural, habitado por seres sensíveis aos desejos e sofrimentos humanos; na magia, a ação sobrenatural muitas vezes nada mais é que uma força ou princípio imaginário, atribuído a certos objetos; tipo de conduta: a magia, ao contrário da religião pode ser empregada para satisfazer objetivos tais como vingança, aquisição ilegal de bens, assassino etc, que não são sancionados pelo grupo. É a chamada magia negra.

forma um dos motivos a que atribuo esse fato é por serem produzidos em contextos diferentes e trazidos para as realidades culturais locais, fragmentando ou alterando, de certa forma, uma realidade posta, característica da cultura da modernidade. Acho importante e chama minha atenção o que Trevisan (Ib. Id.) comenta sobre esse aspecto levantado, que é o fato de as produções filosóficas recentes falarem de um esgotamento do sentido do conceito como reflexo da evolução do capitalismo em sua última etapa. Ele diz que a dialética da formação cultural encontra-se travada na impossibilidade de sua verdadeira experiência, seja:

- Porque foi esculpida uma imagem idealizada do homem ocidental (Nietzche)
- Em face da dominação totalitária da semiformação (Adorno)
- Como efeito das tecnologias midiáticas (Lyotard)
- Ou ainda devido ao cientificismo produzido pelo Iluminismo (Gadamer)

Kishimoto (2000, p. 18) faz uma leitura desse aspecto apresentando outra característica moderna que é a reprodução do mundo técnico e científico e o modo de vida atual sobre os personagens mistos, sob formas de bonecos, de manequins articulados, de super-heróis, uma mistura de homem, animal, máquina e monstro, com que a criança brinca hoje (FIGURA 28). Um outro exemplo desse valor de imagem pode ser visto na predileção pelo fantástico e monstruoso contido nos bonecos destinados aos meninos, uma superposição do valor simbólico à função. (FIGURA 50).

> [...] Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrodomésticos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, estilizadas ou, antropomórficas, relacionadas à idade e gênero do público ao qual é destinado.

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 28 – Brinquedos de animismo e antropomorfismo

Nesse sentido vejo que há uma tendência a utilizar, abundantemente, o animismo e o antropomorfismo, transformando os objetos em seres animados e os animais em representações infantis, especialmente os destinados às crianças menores. Silva (2000) diz que vivemos em época dos fragmentos culturais. Seriam esses brinquedos uma forma de transformar a realidade ou eles são conseqüências diretas dessa fragmentação? São questionamentos que me faço enquanto reflito nesses aspectos da contemporaneidade.

> "[...] vivemos em uma época que corretamente renunciou à Teoria Unificada, uma época na qual nos damos conta de que a história (tal como a "individualidade", a "subjetividade", o gênero, a "cultura") é composta de uma variedade de fragmentos e não de inteiros epistemológicos sem rachaduras ou imperfeições"

Lembro que histórias de bruxas, fantasmas e outros habitantes do universo do terror sempre fizeram parte do imaginário infanto-juvenil. As fantasias mais estranhas dão vida hoje a uma variedade de monstros incríveis, de aspecto asqueroso e poderes extraordinários. São mutantes perigosos, ogros de contos de fadas. Além de outros personagens com cabelos, corpos, roupas, aspectos assustadores para o adulto.

Esses bonecos com aspecto de monstros[49] destinados aos meninos (FIGURA 29) representam culturas, segundo Cohen (2000). Ele mostra essa realidade em sete teses que identificam as representações dos monstros. "[...] o monstro nasce nas encruzilhadas metafóricas como a corporificação de um certo momento e de um lugar. O corpo do monstro incorpora de modo bastante literal, medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhe vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura".

---

[49] A palavra monstro é ambígua, pois recobre realidades diferentes; na Idade Média, ela evoca a idéia de diferença, de estranhamento, mas também de emanação do poder do Criador. Durante o Renascimento, a de maravilha e prodígio e, igualmente,a de força maléfica e abismo devorador. Durante o século XVII, ela se reveste de credulidade científicas envolvendo, contudo, as armadilhas da razão. No século XVIII segue oscilando entre o tratado médico e o tratado teológico. Diferente de hoje, eles integravam a vida social, o imaginário político e religioso.

Fonte: imagens.google
Figura 29 – Brinquedo de menino

Muitos desses brinquedos, personagens de filmes com ideologia e formatos próprios são explicados por ele com algumas teses levantadas da seguinte forma: o corpo do monstro é um corpo cultural; ele sempre escapa das situações ameaçadoras; é o arauto das crises de categorias; mora nos portões da diferença; o medo do monstro é uma espécie de desejo e ele está situado no limiar do tornar-se. Muitos deles, pelo seu tipo físico e representações que assustariam crianças de gerações passadas, são bem aceitos pelas atuais e não são considerados “estranhos”.

As crianças convivem com personagens que para os padrões estéticos ou de beleza dos adultos são tidos como “feios”, “esquisitos”, “diferentes”, de forma bastante tranqüila e perfeitamente adaptada a um diálogo com eles. Muitos desses personagens são vistos pela criança como heróis, correspondendo exatamente a essas teses (FIGURA 30). Destaco um deles, o *Max Steel* da *Mattel* como o boneco industrializado mais vendido em São Luís para os meninos, conforme nossas coletas de dados no comércio. Observo que estas referências que faço sobre esses aspectos assustadores do brinquedo moderno são aos modelos dos brinquedos não a dos jogos virtuais, aos quais dou um tratamento específico adiante.

Cohen (ib.id.) diz que os monstros devem ser analisados no interior da intrincada matriz de relações sociais, culturais e lítero-históricas que os geram. Isso remete a pensar sobre a importância e a interpretação dessas figuras como brinquedos entre as crianças e a interpretação que fazem dela. Diz ainda que o monstro é um poderoso aliado daquilo que Foucault (1990, p. 47-48) chama de “sociedade panótica”, na qual comportamentos polimorfos foram realmente extraídos do corpo dos homens, dos seus prazeres mediante

múltiplos dispositivos de poder, foram solicitados, instalados, isolados, intensificados, incorporados”.

Dessa forma volto aos aspectos mitológicos anteriormente levantados. O que há nessa sociedade complexa contemporânea e moderna que se aproxima de certo forma por esses brinquedos modernos do mundo mitológico da Antiguidade?

Fonte: PORTO, Allana /2006
Figura 30 – Brinquedos mistos

A aceitação da criança a esses personagens está relacionada à história que os envolve, vinculadas a heroísmos, originários de uma produção cinematográfica. Por exemplo, o brinquedo "*My lover*" em que há semelhança do *Tamagotc*hi na sua forma, mas de diferentes caprichos em seus objetivos. Ele quer, ao invés de comida, carinho e expressão de amor constante porque se alimenta de sentimento. Com a mesma exigência do primeiro brinquedo, ele age, reclamando incessantemente perfumes, cartõezinhos de amor, flores e chocolates. O pagamento vem em forma de beijos, abraços presentes e até propostas de casamento. Mas, também, se não receber o que pede, poderá "morrer de amor". Penso se esses animaizinhos estariam ensinando à criança comportamentos perigosos. Um deles não seria que quando o amor não é correspondido, o sentimento com qual o devemos contra-atacar é com a morte? Penso que os pais nem sempre conhecem os brinquedos atuais e suas

possibilidades, ou não permitiriam que seus filhos brincassem com alguns deles. Caso contrário, acredito que haveria um maior cuidado ou censura a brinquedos que trazem tal proposta.

Abramovich (1983, p.75) também faz uma crítica a alguns desses brinquedos atuais que mostram um mundo bem estranho às crianças tomando como exemplo um monstrengo, *o Comilão* fabricado pela *Mimo*

> "[...] o comilão (Mimo), é estranhíssimo. É de plástico, daquele duro, mais feio impossível! O monstrengo é uma espécie de peixe, em azul, que tem óculos no nariz e olhos para fora e para cima. Só de olhar dá calafrios. Agora, o pior não é olhar. Porque dentro deste peixe, existe um outro (amarelo, com olhar de peixe morto) e que sai da barriga do peixão puxado por um elástico. O amarelinho é puxado e o azulão vem atrás e nhoc! Abocanha o amarelinho...um brinquedo autodevorador!...[...] um terror sob qualquer ponto de vista! Horrendamente feio...um atentado! Um crime estético e ético, além de ser lúdico".

Fernandes (2006)[50] se diz impressionada com as mudanças do brinquedo e com o perfil de certos brinquedos contemporâneos. Rememora que os mais antigos eram sempre feitos à imagem e semelhança de pessoas, de animais ou objetos: eram bonecas de feições delicadas, de cabelos sedosos e corpo proporcional; animais de estimação, ou mesmo selvagens, de feições agradáveis, suaves, de modo a despertar sentimentos de maternidade, afeição e ternura; soldadinhos de chumbo em série, de cores brilhantes e proporções exatas; máquinas replicadas nos seus mínimos detalhes. De repente, diz ela, estamos diante de outros personagens frutos de outras representações, o que pode ser facilmente conferido.

> "[...] quem quiser conferir, basta visitar um desses museus europeus de brinquedos e ver os bonecos de louça e o cavalo de pau remanescentes da era Renascentista, por exemplo. O mais intrigante é que o design dos brinquedos e a ilustração dos livros infantis parecem passar pelo Cubismo, Modernismo, Surrealismo, Concretismo e demais ismos sem sofrer modificações radicais nos seus traços. Corrigindo apenas um ismo, o consumismo trouxe à banda ocidental, nos fins dos anos 50, salvo engano ou manifesta ignorância, a primeira mudança significativa no mundo dos brinquedos: a boneca consumista [...] súbito tudo mudou. As bonecas de hoje, a exemplo das Superpoderosas- um sucesso de vendas- são cabeçudas, do olhão, outras são de pernas longuíssimas e cabeças miúdas, quando não atarracadas de pernas curtas e imensos pés. Nenhuma de proporções normais. Os bichinhos de pelúcia transformaram-se em animais monstruosos, seres híbridos, misturas de répteis e figuras de pesadelo, um composto que lembra o cornúbio de um dragão com uma escavadeira. E com esse horrendo aspecto, tornam-se os companheiros prediletos de bebês, substituindo os ursos-panda e os fofos gatinhos e cãezinhos. Ao observar esses monstros que os pais colocam dentro dos berços ou nos cantos do quarto para decoração, acho estranhíssimo os infantes não rebentarem em um berreiro de pavor à sua visão. Mas que nada, as crianças assimilam bem tudo isso. O bebê de colo sorri quando um demônio da Tasmânia rosna para ele, arreganhando os dentes".

Eu concordo com seu ponto de vista de que um dos motivos dessas mudanças é o desmonte que os brinquedos tradicionais vêm sofrendo em suas características. Filmes como

[50] Membro da Academia maranhense de letras em matéria publicada no jornal "O Estado do Maranhão" de 12 de outubro de 20006

"O Brinquedo Assassino", com o boneco *Chucky* como titular, que tem série própria na televisão, o *Ogro* e outros em que pacatos brinquedos se revoltam contra os maus tratos dos pequenos donos, têm levado crianças a temê-los mais que aos monstros.

Para a criança esse é um objeto de consumo apreciado, bem aceito e para o adulto não porque tem uma maneira de perceber e julgar as imagens do brinquedo em função da maneira de conceber a criança e a brincadeira. Diante dessas imagens atuais ele faz uma leitura estética e supõe um distanciamento daquele que brinca, pela imagem com que se depara.

A criança, diferentemente vê um objeto para ser usado e a imagem é interpretada em função do uso que faz dele. Não a julga por si mesmo. Para a criança trata-se de brincar com imagens que a afastam da situação de infância por que busca algo diferente do adulto. (BROUGÈRE, 2004, p. 86)

> "[...] adulto e criança não buscam a mesma coisa no brinquedo. Para os adultos permanece uma imagem, enquanto a criança introduz essa imagem no seu universo lúdico. O estímulo que a imagem representa não depende de sua adequação à estética e aos estereótipos adultos, mas é relativo aos significados que ela propõe àquele que brinca para alimentar a brincadeira, que começa desde a contemplação do objeto".

As crianças em São Luís ouvidas na pesquisa dizem que não acham esses brinquedos feios ou esquisitos, que não se assustam diante deles, porque "*eles são muito bonzinhos" e "não têm cara de mau", "não fazem mal a ninguém, só o bem".* Vejo que não se trata, portanto, de dizer se é mau ou bom para a criança, porém que a mercadoria brinquedo adquiriu um sentido singular, e o que é consumido não é propriamente a mercadoria e sim, o signo. A publicidade foi e é capaz de subsumir as carências por necessidades geradas. Por exemplo, a felicidade de uma criança pode se reduzir momentaneamente a uma boneca, a um *playstation*[51], mesmo que não consumidos, mas ofertados e disponíveis no sentido virtual. Essa é a sociedade da abundância na miséria, a que se refere Baudrillard (1995) em que o consumo supõe a manipulação ativa do signo; a mercadoria e a publicidade juntam-se constituindo mercadoria-signo.

Assim, representações estão sendo construídas e reproduzidas nessas mercadorias enquanto várias perdas da cultura local vão ocorrendo diante de brinquedos que representam símbolos, mitos e ideologias diversas nessa forte presença na economia de mercado da cultura da modernidade. As pressões da propaganda na televisão, a publicidade, assim como os desenhos animados que dão origem aos personagens dos brinquedos levam a aumentar, ainda

[51] Jogo bastante procurado por crianças e adultos

mais, a dimensão expressiva e simbólica do brinquedo, pela qual ele vai se diferenciar de todos os outros.

Atualmente, grande parte do sucesso e fracasso das fábricas de brinquedos está relacionado às imagens criadas na Indústria Cultural, pela adequação ou não do conteúdo simbólico. Essa concepção é resultado de uma produção que revela como ele se tornou uma indústria da imagem, especialmente sob a pressão da televisão, que se dirige hoje direto às crianças. O brinquedo para bebês quer se trate de bichos em pelúcia ou de objetos para manipulação, tende a propor uma imagem da criança compatível com a representação positiva que fazemos dela.

Quando a criança cresce, ela se distancia da representação que exalta seu estado infantil. Normalmente passa a procurar imagens sedutoras de seu futuro estado adulto através da beleza, riqueza ou aventura. Brougère (2000) diz que a diferença sexual é essencial na valorização das imagens. Assim, o universo feminino fica junto da família enquanto o masculino traduz a vocação para a descoberta de espaços longínquos, escapando do peso do cotidiano.

Constato nesse processo que grande parte do *design* dos brinquedos da cultura da modernidade de qualquer que seja o gênero que eles visem atender, vem do Japão, país que por volta de 1920 começou a se tornar de fato importante exportador desse produto, embora a produção seja na maioria chinesa. A História do Japão é muito complexa para nosso entendimento ocidental, com mitos e lendas. Toda sua história é baseada no xintoísmo, religião própria do país e que explica a origem divina no Arquipélago Nipônico e seu povo. Acredito que o perfil e as características do formato dos brinquedos, dos desenhos e dos elementos dos jogos virtuais oriundos do Japão estão ligados a essa mitologia. Por sua vez ela está muito ligada a elementos da natureza pela dependência e relação de proximidade que os povos primitivos tinham da mesma.

O Japão é um país que contrasta o moderno e antigo em sua cultura. Apesar do avanço da tecnologia e das relações sociais, os mitos e as tradições antigas ainda estão muito presentes no imaginário do povo. Isso se dá pela preservação da cultura, que continua a ser transmitida por gerações através de livros escatológicos" (JABOUILLE, 1986).

Percebo que na cultura da modernidade o mito passou a ser encarado como uma necessidade universal não mais sendo visto como exclusividade de grupos menos desenvolvidos, como era pensado inicialmente por alguns segmentos das teorias sociais, o que faz com que seja percebido como um fenômeno presente na sociedade contemporânea: Não se deve ignorar a concretização mitológica contemporânea, ou seja, os "novos mitos"

que surgem, que nos cercam e são definidos, como universais, mas ao mesmo tempo se originaram com características de um lugar, em que eu vejo o local e o global se encontrarem. É comum serem citados nessa condição *James Bond, Mickey Mouse, Superman, Rambo*, a sociedade sem classes, o sexo, a política, a guerra das estrelas, etc. como mitos modernos "[...} A "ciência dos mitos" contribui com uma compreensão mais geral e profunda, para um conhecimento do homem, do microcosmo que ele é e do universo em que se integra. Referente cultural, o mito atualiza-se, permanece vivo; por vezes adormecido, pode surgir numa erupção violenta e construtiva" (JABOUILLE, 1986: 117.

Segundo Stearns (2006) os japoneses importavam brinquedos da Europa com as manufaturas do ocidente durante a Primeira Guerra Mundial. Nesse período a chance de participar do mercado mundial se tornou evidente, com as exportações triplicando. A concorrência européia se recuperou e serviu para pressionar a indústria japonesa a inovar e ir mais além. A visão desta, diferente dos fabricantes de brinquedos da Europa Ocidental e mais semelhante aos esforços inovadores dos Estados Unidos, direcionava-se a tratar com as crianças como tal, e não como miniaturas de adultos. Mais uma vez percebo que o fato de a mídia se dirigir à criança é um diferencial e um acerto em termos da publicidade para o sucesso entre elas.

Enquanto os brinquedos europeus direcionavam-se a preparar para a vida adulta, inclusive para a guerra, os japoneses se aproximaram dos consumidores infantis diretamente apelando para as suas fantasias (ib. id.). A partir daí criaram livros de histórias em quadrinhos, produziram jogos, lançaram bonecas e uma variedade de brinquedos envoltos em narrativas fantasiosas bastante apreciadas pelas crianças. Essa realidade levou o Japão ao posto de grande exportador global após a Segunda Guerra Mundial, definindo, segundo alguns autores até o gosto infantil. O Japão manteve ao lado dos Estados Unidos a liderança desse mercado mesmo quando a manufatura se mudou para centros de trabalhos mais baratos como a China, atualmente.

4.2. A boneca, o brinquedo artesanal e da indústria racionalizada

Trago como o primeiro dos mitos em um brinquedo, a boneca, um brinquedo que se mantém como um velho e um novo mito e reúne as quatro categorias que elenquei para a pesquisa é a boneca.. Ela pode ser encontrada no modelo tradicional, industrializado, regional e virtual. Assim, em suas complexidades e contradições, enquanto cultura material e simbólica ela segue a lógica que lhe é atribuída pela sociedade historicamente construída. É necessário observar de onde surgiram as bonecas. Segundo Atzingem (2001, p. 25), essa

origem se perde no tempo. Possivelmente as primeiras estatuetas de barro tenham sido feitas pelo *Homo sapiens* há 40 mil anos, na África e/ou na Ásia, com propósitos ritualísticos do lugar. No Museu de história natural de Viena, na Áustria, encontra-se uma das mais antigas figuras humanas conhecidas, a *Vênus de Willendorf* (25mil-20mil a.C.). Trata-se de uma pequena estatueta de formas arredondadas, considerada um símbolo de fertilidade. Para a autora, a transição da boneca como ídolo para brinquedo, provavelmente ocorreu no Egito, há cinco mil anos.

> [...] poderia ser um sacrilégio uma criança egípcia brincar com um ídolo de argila, mas isso seria aceitável se o objeto representasse um mero mortal, como um servo. Por isso bonecas e bonecos não tinham aparência infantil; eram, antes, miniaturas de adultos e nunca ambíguos, tendo os sexos bem definidos em túmulos egípcios foram encontradas, ao lado de crianças, bonecas esculpidas em pedaços de madeira com o cabelo feito de cordões de argila ou de contas de madeira.

A idéia na fabricação de boneca se iniciou com uma visão do lugar, embora hoje seja comum ser universal. Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., as bonecas recebiam os nomes de *nympha* e *pupa,* que significavam “moça pequena”. Algumas tinham braços e pernas articulados e cabelo humano. As meninas gregas brincavam com bonecas que as acompanhavam até a época do casamento, quando eram dedicadas a *Afrodite,* deusa do amor e da fecundidade. Os meninos romanos, por sua vez, se divertiam com bonecos de cera e argila que representavam soldados, numa referência às guerras e conquistas (ATZINGEN, ib.id.).

Assim, a boneca como representação da figura humana em pano, cera, porcelana ou plástico, apesar de ser usada como brinquedo desde os tempos mais remotos e de estar presente em todas as culturas, tem um significado religioso para muitos povos. Na Índia, na Indonésia, no Japão e entre os índios americanos, as bonecas de palha, couro, pano ou gravetos, pintadas e vestidas à maneira tradicional, têm função cerimonial e são consideradas objetos de rituais mágicos. Os índios do Brasil fazem bonecas de cerâmica ou de madeira entalhada e pintada. No Haiti, são usadas num culto de origem africana, o vodu, e representam simbolicamente o inimigo. São alfinetadas durante as cerimônias para que ele sinta dor. Esses são apenas alguns exemplos de como as bonecas têm uma história muito relacionada à cultura local.

Tomo como exemplo a boneca porque, se para a criança européia e americana contemporânea significa um brinquedo, para certas populações indígenas nesses mesmos continentes pode ter outro significado, como um símbolo religioso, o que as lentes da Antropologia nos ajudam a perceber. Essa constatação de diversidades é bem demonstrada nesse brinquedo, pelo fato de que a boneca é hoje claramente identificada como um objeto

infantil. Entretanto, em sociedades pré-modernas como a medieval, era um objeto com duplas significações culturais. Kishimoto (1993) e Ariès, (1981), dizem que tanto era brinquedo, como era também o perigoso instrumento do feiticeiro e do bruxo da época, demonstrando assim, que cada tempo histórico possui hierarquias de valores e concepção de mundo, de sociedade e de homem e, consequentemente de criança e de brincar como cultura material e simbólica.

Sob essa orientação percebo como os comportamentos considerados lúdicos apresentam significados distintos em cada cultura. Esta é uma temática que vem despertando interesse para as Ciências Sociais, especialmente quando estuda os artefatos da cultura material, os ritos, a religiosidade, as simbologias nos diversos tipos de sociedades, entre outros tópicos que tentam desvendar. Com relação à boneca, em algumas sociedades elas não são permitidas como imagens humanas (MOYLES, 2006). Em alguns grupos religiosos, mesmo que as bonecas não sejam banidas explicitamente, existe um entendimento implícito de que as meninas não devem ser incentivadas a brincar com elas, pois estariam elas ligadas a aspectos demoníacos ou a outras concepções ritualísticas ligadas à religiosidade.

É um contraponto com outras sociedades que a aceitam, recomendam e incentivam, enchendo os quartos das meninas de bonecas e ao fazerem várias representações da mulher através dela. Vamos encontrar a boneca sendo utilizada de forma bem variada: tanto como o símbolo religioso já citado, como instrumento de rituais, quanto de grande importância para servir aos modistas que a preparavam para mandar às rainhas e damas como modelos de vestimentas luxuosas. Atzingem (ib.id.) diz que na corte de *Isabel da Baviera*, casada com o rei da França, Carlos VI (1368-1422), elas ficaram conhecidas como embaixatrizes da moda, pelo tanto que circulavam entre as modistas e as damas com modelos de vestimentas. Ainda podemos encontrá-la relacionadas às histórias clássicas infantis, à mitologia, ao esoterismo, às questões étnicas e identitárias em geral.

A boneca foi percorrendo a história das civilizações e tomando formas e significados diversos de acordo com a sociedade que a produzia até chegar ao que temos hoje como idéia dela. Podemos conhecer variedades da utilização desse brinquedo em todo o mundo nos mais diferentes rituais e participação na vida da sociedade, conforme os exemplos a seguir:

- Na Rússia, as bonecas denominadas *Mamuschk*a ou *Matrioshka* são as mais representativas. São um conjunto de bonecas de tamanhos decrescentes, geralmente feitas em madeira de tília e muito coloridas, e que são guardadas umas dentro das outras.

- No sul da França, especialmente em *Tarascon*, existe a *Tarasca* (do francês *tarasque*), boneco com aparência de um ser monstruoso, exibido no Pentecostes
- As bonecas de Quioto são as mais tradicionais e belas do Japão, verdadeiras peças de enxoval. Também são tradicionais as bonecas de madeira conhecidas como *Kokeshi.*
- No Japão o *Hinamatsuri* é uma das principais festas típicas, e consiste na exposição de bonecos representando o Imperador, a Imperatriz e a membros da corte, com o teor supersticioso de afastar o mal.
- Bonecas de pano ou palha, em Portugal por exemplo, são um tipo de artesanato representativo da cultura popular.
- No Vietname existe o tradicional Teatro Aquático de Fantoches, secular apresentação com bonecos, que "atuam" sobre a água e com pequena orquesta, cuja existência esteve ameaçada de desaparecimento e foi resgatada na década de 80.
- Na Alemanha, mais precisamente na região de Erzgebirge (a leste, vizinha à República Tcheca), a produção artesanal do boneco quebra-nozes, largamente usado como enfeite natalino, constitui-se em importante manifestação cultural.
- Na Inglaterra ela foi criada de papel para recortar e com roupas para trocar - um sucesso europeu aprovada em todo o Ocidente.
- Nos Estados Unidos foi produzida de borracha “à prova d’agua” a partir da criação do americano *Charles Goodyear* que patenteou a técnica, borracha essa que vinha da Amazônia no Brasil

Na trajetória da boneca, podem ser percebidas as transformações na nova imagem que ela tem para a sociedade, pois a partir do material de sua confecção temos uma representação de suas simbologias. Em toda a história de existência da boneca, ela já foi produzida de massa, bétula, palha, porcelana, biscuit, parafina, alabastro, madeira, pelica, celulóide e plástico, acompanhando a materialização dada pela sociedade, de acordo com suas vivências. Teve olhos de cristal, cabelos com fios naturais, pálpebras que se moviam por meio de fios ligados a contrapeso de chumbo. No Japão elas se originaram com uma ligação muito forte à religiosidade[52].

---

[52] No Japão, as bonecas são chamadas de *Ningyoo*, não sendo apenas brinquedos infantis; elas são um símbolo da história dos costumes do país. Em datas específicas, elas são tema da ornamentação nas residências japonesas. No dia 3 de março se comemora o Dia das Meninas, e as bonecas são expostas na sala de visita, em um altar de cinco andares onde as figuras do casal imperial estão no topo do altar. O dia. 5 de maio é o Dia dos Meninos, cujos bonecos guerreiros simbolizam força e bravura. Os primeiros bonecos japoneses foram os *Haniwa*, estatuetas de barro encontradas em tumbas pré-históricas. Inicialmente elas eram muito simples, moldadas em palha ou papel. Posteriormente passaram a ser feitas de madeira, cerâmica, mármore e argila.No período Heian (794 – 1185) as bonecas eram usados para afastar demônios. No período Nara (710 - 794) as bonecas sofreram a

A partir de 1823, pela primeira vez, uma boneca articulou as palavras *papá* e *mamã* e foi aperfeiçoada em 1880 com o emprego da tecnologia fonográfica de *Thomas Alva Edison* (1847-1931) (ib. id.). No final do século XX as bonecas já eram confeccionadas com celulóide, borracha e plástico, formatadas para dar risada, engatinhar e falar. Elas revolucionaram conceitos e foram tornando-se uma representação de mulher na sociedade, substituindo a imagem infantil do bebê. A partir da década de sessenta ganharam namorado; foram vestidas por estilistas famosos do mundo todo; tornaram-se representações de profissionais de acordo com mais de 80 profissões diferentes; surgiram modelos de grávidas e mães; passaram a ser estrela de filmes e a representar as atividades da mulher em diversos tipos e ações diferentes.

Assim, traço um perfil da história da boneca sob o ponto de vista do material de sua confecção da seguinte forma (QUADRO 7):

Boneca de pano	Muitas bonecas de pano têm os rostos de pano achatados e com traços pintados, roupas feitas à mão e perucas feitas de fios. Os exemplos mais conhecidos são as bonecas de coleção *Raggedy Ann* e *Andy*.
Boneca de plástico duro	São feitas de plástico duro pintado com o tom da pele e tendem a ter traços nítidos, mais definidos. Eram muito populares entre 1940 e 1950.
Bonecas de metal	Podem ser inteiramente de metal, como prata, estanho e bronze, ou ter somente a cabeça de metal. Os Estados Unidos e a Alemanha produziram a maior parte das bonecas de metal, começando em meados da década de 1800
Boneca de porcelana	bonecas de porcelana mais finas são feitas pela queima de argila pura e a translucidez do material torna-as mais elegantes.
Boneca de vinil	A maior parte das bonecas produzidas em

influência chinesa e passaram a ter roupas de seda, usar dourado e tinham o penteado *sokei*, que se caracteriza pelo excesso de adereços. No período Kamakura (1192 - 1333), o shogunato que prevalecia no país por causa das constantes guerras fez com que as mulheres substituíssem os pesados quimonos por trajes mais simples, e isso se refletiu também nas bonecas. No período Edo (1603 - 1868), surgiram as *karakuri*, bonecas que tocavam instrumentos e dançavam através de um sistema simples de cordas retorcidas, roldanas e fios. As bonecas começaram a ser usadas no teatro Noh em 45 d.C., para homenagear os atores e personagens de maior destaque. O mesmo ocorreu com o teatro Kabuki, quando as bonecas foram criadas com os mínimos detalhes de vestimenta e maquiagem.Existem também os bonecos *Gosho*, que representam bebês homens roliços, pele muito clara, cabeça grande e que carregam um peixe (disponível em www.google.com.br)

	grande escala atualmente são feitas de vinil, um plástico macio.
Boneca de madeira	Remontam ao tempos primitivos; algumas são peças de arte popular, altamente esculpidas, em tília americana ou européia.
Boneca de papel	Caracterizam-se por serem figuras de papel que são recortadas, com roupas e acessórios cortados separadamente.
Boneca de papel machê	São feitas de uma mistura de papel rasgado ou esmigalhado, cola e água ganhando assim dureza e resistência, o que confere grande durabilidade ao material.
Bonecas biscuit	São feitas de porcelana branca e fosca, duas vezes cozidas, e que na cor e no aspecto imitam o mármore branco. São bastante comuns em arranjos natalinos e para bolos.
Boneca de composição	São feitas de uma mistura de vários componentes, como serragem papel, cola e gesso de Paris. Exemplos de bonecas de composição são as bonecas *Tiny Betty*, *Little Betty*, *Betty*, *Wendy Ann* e *Princess Elizabeth*, que são bonecas de coleção.

Quadro 7– Tipos de Boneca

As bonecas modernas são mecânicas, funcionam a pilha, a bateria, podem ter as funções de articular palavras, pedir beijinhos, chorar, cantar, fazer xixi, beber água, dançar, andar de bicicleta, fazer exercícios físicos, brincar. Além disso, algumas são aromatizadas, andam de patins, são produzidas nos estilos de atletas, de estudante e de muitos outros comportamentos contemporâneos inimagináveis para a mulher em sociedades tradicionais. Vestem-se de forma bem representativa de certas funções valorizadas da mulher na sociedade: bailarina, noiva, roqueira, estudante, princesa, modelo. Possuem casa, carro, moto, celular, computador e uma série de instrumentos que facilmente lhe identificam com a sociedade onde foram produzidas, sempre representando o lado sócio-econômico privilegiado da sociedade. Algumas são programadas eletronicamente, para pedir comida na hora determinada, responder à aproximação e desenvolver uma série de atividades para as quais foram

preparadas. Podemos dar "asas à imaginação" para antever as possibilidades da boneca ainda por vir no relacionamento da economia de mercado tecnológico.

Outro aspecto a considerar na cultura da modernidade é a utilização que a literatura faz da boneca, especialmente na literatura infantil. Ela é fértil em povoar o imaginário infantil com bonecas e bonecos, no que foi acompanhada pelo teatro, pelo cinema, pela televisão e pela música. Dentre estes, destacam-se:

Bonecas (e bonecos) com forma humana ou humanizada:

- Boneca de piche (conto folclórico - música)
- *Chucky,* o boneco assassino (cinema)
- Coppélia (ópera e balé)
- Emília (literatura)
- Pinóquio (literatura)
- Soldadinho de Chumbo (literaura)
- Casa de bonecas - peça teatral de *Henrik Ibsen*

Bonecos com formas não humanas:

- *Muppet*s (programa de televisão}
- Ursinho *Puff* (literatura e cinema)
- Vila Sésamo (programa de televisão)
- Sítio do Pica pau amarelo (programa de televisão)
- TV Colosso (Priscila, personagem de programa de televisão)
- Louro José (personagem de televisão)

4. 3. O super-herói como brinquedo

O super-herói é a realização máxima do mito do herói. Normalmente é compreendido como uma figura ao qual se atribui feitos ainda mais fantásticos que os dos próprios heróis. Eles são frutos da invenção humana, da fantasia e da ficção. Na sua grande maioria, têm superpoderes que não são comuns aos simples mortais. Além disso possuem grande força, uniformes e máscaras que ocultam a verdadeira identidade.O objetivo de todo o Super-herói é a defesa do bem, da paz, o combate ao crime, tomando para si a responsabilidade de ser protagonista na luta do bem contra o mal, idéia esta que é justamente o que faz com que os Super-heróis conquistem grande respaldo social, principalmente entre as crianças. Geralmente, de um super-herói deriva pelo menos um super-vilão. Essa "mitologia" que tem a ver com um certo "equilíbrio" do universo entre o bem e o mal ou o caos e a ordem.

A história dos brinquedos hoje revela entre eles vários super-heróis. A maioria surgiu nos anos 30, 40 e 50, anos de guerra quando as sociedades precisavam de heróis ao vivenciarem tempos difíceis de lutas. Nesse período foram criados o *Super Homem* (em 1933), o *Fantasma* (em 1936*), o Batman* (em1939), e o *Capitão América* (em 1941), personagens que apareceram primeiramente nas histórias em quadrinhos. Assim também *Flash* (1940), *Lanterna Verde* (1940) *Aquaman* (194), *Mulher-Maravilha* (Brasil), *Supermulhe*r (Portugal) (1941), o *Homem Aranha* (em 1960), *Os Quatro Fantásticos* (Quarteto Fantástico no Brasil, em1961) e *O Incrível Hulk* (1962). São personagens envolvidos em conceitos de justiça, que acompanhariam a partir daí as crianças em suas ações de bravuras materializando-se em vestimentas, calçados e brinquedos, etc. São amados pelos meninos em são Luís que os trazem para ocupar suas brincadeiras, imitam, assistem a seus filmes, usam seus instrumentos de trabalho, seus uniformes. Enfim, passaram a ser companheiros e heróis das crianças modernas. Todos os meninos com quem conversei tem um super-herói preferido, mas todos fazem referência aos poderes, à força e coragem deles que querem imitar.

Cada um dos super-heróis traz uma história específica. Elas são frutos de um momento que reflete o comportamento da moderno em sua necessidade de proteção e cuidado. O *Super-Homem* (FIGURA 31) foi criado por *Jerry Surgel* e *Joe Shuster*. Trata-se de um alienígena, único sobrevivente da explosão do planeta *Krypton* enviado à Terra por seus pais quando bebê, poucos instantes antes da explosão. A radiação solar interferiu em seu organismo e fez com que obtivesse muitos superpoderes, como a capacidade de voar, superforça, visão de raio-x, visão de calor, velocidade, entre outros. Foi encontrado numa cidadezinha no sul dos Estados Unidos, pelo casal *Kent*, que lhe deu o nome de *Clark*, que esconde secretamente sua identidade como super-herói, embora seu verdadeiro nome seja *Kal-El*. Adulto, passou a exercer a profissão de repórter do "Planeta Diário", o principal jornal local, e conheceu *Lois Lane*, outra repórter, que viria a ser sua esposa. *O Super-homem* passou a ser conhecido por seus feitos como: salvar trens descarrilados, impedir pontes de cair, sempre utilizando seus superpoderes para salvar pessoas, prender criminosos, fazer o bem, valendo-se de sua super-capa, usada nessas ocasiões.

O super-herói mais carismático das histórias em quadrinho, o *Batman*, *Cavaleiro das Trevas*, (FIGURA 31) foi criado por *Bob Kane* e *Bill Finger*. Poucos super-heróis exercem tanto fascínio. Crianças e adultos gostam de desenhos do *Batman*. Sua história de vida se iniciou aos oito anos de idade quando *Bruce Wayne* presenciou o assassinato de seus pais, ao voltar de uma sessão de cinema, fato que o marcou. *Brune* dedicou-se ao

aprimoramento físico e intelectual, viajando por todo o mundo em busca de novas técnicas de combate, defesa e conhecimentos. Tornou-se, assim, o maior detetive do mundo, além de um dos melhores lutadores. Apesar de não possuir nenhum superpoder, as habilidades, equipamentos e o carisma que detém podem ser considerados como poderes sobrehumanos. Ele é um dos raros exemplos de super-herói que atua em colaboração com a polícia.

Outro herói é o *Capitão América*, O *Sentinela da Liberdade*, criado na época da Segunda Guerra Mundial por *Jack Kirby* e *Joe Simon*, com a função de levantar o moral das tropas aliadas em luta contra o nazismo (FIGURA 31). Ultranacionalista, o super-herói perdeu muito de seu interesse com o fim da Guerra, e passou muito tempo sem ter suas historias publicadas. Quando voltou às revistas, suas aventuras ainda se passavam na época da guerra e só algum tempo depois foram criadas outras novas, desta vez como líder da equipe chamada Vingadores. *Steve Rogers* era um soldado franzino, motivo de chacota por parte de seus colegas de tropa. Um cientista americano criou uma fórmula que chamou de soro do super-soldado, e utilizou o pequeno *Rogers* como cobaia. Os resultados foram ótimos: ele adquiriu força e resistência física sobre-humanas, além de ter o envelhecimento retardado. Munido por um escudo que viria a ser um símbolo da liberdade defendida pelos norte-americanos, o *Capitão América* (FIGURA 31) passou a combater vilões nazistas, entre eles o principal inimigo, o *Caveira Vermelha*, que recebeu do próprio *Hitler* a incumbência de manter vivos seus ideais. Ele foi submetido após a guerra a um estado de hibernação, retornando à vida vários anos depois. Novamente em 2007 a mídia comunica o seu desaparecimento com a justificativa de que os seus instrumentos de defesa não são mais suficientes para a realidade atual na cultura moderna.

Fonte:images.google
Figura 31 – Brinquedos Super Heróis *Super Homem, Batman, Homem Aranha, Capitão América*

Esses personagens vieram a se tornar brinquedos quando a indústria percebeu a força desse empreendimento. Não só o personagem, mas a indústria produziu seus instrumentos de trabalho, uma grande variedade de acessórios e roupas, indicados para meninos. É uma atitude que reforça e, ao mesmo tempo, recria a questão de gênero, já que até então o menino não brincava de boneco, aspecto que permite uma leitura sociológica. Ainda como resultado dessa linguagem que associa os brinquedos às representações simbólicas de poder, foram criados também os brinquedos espaciais nos anos cinquenta e durante a guerra do Vietnã, o *Homem Aranha*, outro super-herói que se tornou brinquedo. Hoje, como personagem central de filme o super-herói arrasta multidões de adultos e crianças ao cinema e às locadoras. Essa imagem masculina faz contraste com a sensual Barbie, já considerada como o objeto-guia da transformação do brinquedo e, portanto, da infância no século XX.

Após esse momento de criação dos heróis e de sua materialização como brinquedo veio a explosão dos jogos eletrônicos, os *high tech*, a importação acelerada dos mais variados tipos de produtos vindos especialmente do Oriente, numa competição mercadológica como bem da indústria cultural e seus significados e também o "genérico" deles, os "piratas", numa luta contínua dos produtores para que sejam proibidos oficialmente, mas que naturalmente penetram no país se não pelos meios legais, pelas fronteiras para serem comercializados no mercado informal[53].

Esse é um universo para discussões sociológicas porque estamos diante de crianças que se projetam na sociedade e utilizam suas representações não só através dos brinquedos, mas por todos os meios pelos quais as informações chegam até ela. Isto me induz a pensar nas diferenças marcantes a partir do que ocupa o seu brincar na cultura da modernidade de limitar ou ampliar possibilidades na vida futura, o que me remete a Benjamin[54] (2002, p. 250) que nos anos trinta e quarenta pensava na cultura sendo tomada

---

[53] No Brasil há uma entidade responsável pela importação de brinquedos, diretamente ligada às empresas importadoras e exportadoras, que é a Associação Brasileira dos Importadores e Exportadores de Brinquedos e Produtos Infantis que tem como missão representar os interesses das empresas importadoras e exportadoras de brinquedos e similares no mercado nacional e internacional. Participa ativamente junto ao governo e suas entidades responsáveis, instituições financeiras, câmaras de comércio, entre outros, sempre objetivando manter um canal de comunicação permanentemente aberto entre o segmento que representa e as autoridades Independentemente da favorabilidade de termos um mercado aberto que permita a livre competição, preocupa-se, sobretudo com ações que respeitem o consumidor contra eventuais produtos de origem duvidosa. Participa também de maneira direta e indireta na geração de empregos e contribui significativamente na economia do país, tornando-se um centro de informações para os nossos associados e entidades afins.A ABRIMPEX e uma associação com representatividade, acompanhando a evolução e agindo como facilitadora junto aos associados e os consumidores.

[54] Benjamin que viveu na primeira metade do século XX na Europa mergulha na memória de sua infância, recupera o mundo da cultura de seus pais; mas, concomitantemente, recupera em certo sentido a maneira de ver a

como espaço a ser explorado de modo industrial, comercial, massivo e ao enfatizar que as mudanças que se efetuam modificam algumas estruturas, porém "o mundo está sempre marcado pelos traços da geração anterior e se confronta com eles".

Com a criança essa realidade apontada por ele acontece de forma muito acentuada, e em suas brincadeiras fica muito claro, pois é impossível situá-las num mundo de fantasia, na "terra feérica da infância pura ou da arte pura" (ib. id.). Isso ocorre pelo fato já evidenciado de que cada tempo histórico desenvolve uma concepção de valores, estilos, modos de vida, regras sociais, usos de materiais e ferramentas e relações pessoais que são passados às crianças das mais diversas maneiras. As atuais estão vivendo a realidade dos brinquedos, com o perfil que a indústria de bens culturais lhes atribui a partir do olhar que tem para ela, da indução à necessidade de tipos de brinquedos que ela produz.

Para o entendimento mais especifico do brinquedo nessa discussão, suas características, possibilidades e relação com a criança, vários autores procuram compreender suas representações, e simbologias, classificando-os conforme identificam significados nos mesmos. As indústrias se interessam em conhecer a análise e a avaliação que é feita para sentir a potencialidade e sobrevivência de um brinquedo. Essa é também uma forma prática de demonstrar como a sociedade contemporânea percebe o brinquedo ao instituir as classificações que organizam sua visão e objetivo ao tratar com esses elementos da cultura. Também pela percepção de que os brinquedos representam a dicotomia sócio-econômica em que vive a criança hoje, já discutida, para as quais os brinquedos são direcionados: a que tem acesso a produtos eletro-eletrônicos e a outra que em áreas mais periféricas do capitalismo distancia-se do mundo tecnológico e diferencia-se por não ter acesso a esse tipo de brinquedo caracterizando-se em uma das tantas formas de exclusões contemporâneas.

4. 4. Valores e classificações do brinquedo da sociedade moderna

---

criança, a sensibilidade e os valores dela. O projeto de Benjamim visava preservar os valores da infância e da juventude, pois para ele era exatamente estas - enquanto futuro da nação – que estavam na mira da máquina de propaganda do novo regime totalitário que procurava organizar, captar, seduzir, fazer a cabeça dos jovens e pequeninos, incentivando-os por todos os meios a integrarem a "juventude Hitlerista". Benjamim trava uma luta consciente contra os precursores desse enquadramento compulsório das crianças num mundo de adultos enrijecidos, na medida em que o Estado fascista é um prolongamento de uma certa pedagogia burguesa do século XIX. Para ele, em sua pesquisa sobre a trajetória do brinquedo eles documentam como os adultos se colocam com relação ao mundo da criança. Há brinquedos muito antigos como bola, roda, roda de penas, papagaio, que provavelmente derivam de objetos de culto e que, dessacralizados, dão margem para a criança desenvolver a sua fantasia. E há outros brinquedos, simplesmente impostos pelos adultos enquanto expressão de uma nostalgia sentimental e de falta de diálogo. Em todos os casos a resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo que pode enveredar para uma correção ou mudança de função. E a criança também escolhe os seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora. As crianças "fazem história a partir do lixo da história". É o que os aproxima dos "inúteis", dos "inadaptados" e dos "marginalizados" (WILLI BOLLI, 2004)

A avaliação de um brinquedo leva em conta a perspectiva de valores contidos nele. Interessa para a sociedade de forma bem evidente essa questão, pelo fato de que ele têm uma carga simbólica que pode ser utilizada e negociada para demarcar relações sociais e estilos de vida, escamoteando o real estado de necessidade dos indivíduos e coletividades. O brinquedo, portanto, passa por uma avaliação do produtor e do consumidor (QUADRO 8). Os objetos ganham prestígio por meio do valor de troca enfaticamente ostentado para demarcar poder, ou *status social*, o que Featherstone (1995) denomina de consumo conpíscuo. Para explicar Conumo Compíscuo em A Teoria da Classe Ociosas, Veblen define–o como a prática de comprar e ostentar posses materiais com vistas a indicar ou realçar o prestígio aos olhos dos demais. O consumo compíscuo ocorre em forma ostensiva ou sutil. Em um extremo temos a exibição exagerada através da qual os muito ricos que Veblen chamou de classe ociosa indicam sua posição superior demonstrando que possuem tanto que podem dar-se ao luxo de desperdiçar em enorme escala (JOHNSON, 1997). Para que compreendamos como essa realidade ocorre na mercadoria brinquedo, podemos perceber como O *International Council Children Play*[55] *e o National de Information du Jouet (França)*, avaliam os brinquedos, que são por eles classificados de acordo com os seguintes valores:

Valor Funcional	Vêem as qualidades intrínsecas do brinquedo: tamanho, cor, peso, adequação às necessidades da criança.
Valor Experimental	Observam as formas de experimentar o brinquedo: encaixar, construir, medir. Uma perspectiva que relaciona o modelo a uma abordagem cultural, como uma leitura filosófica pelo que exige da criança. á uma ênfase na empiria no tocar, sentir, experimentar, especialmente nos brinquedos pedagógicos.
Valor de Estruturação	Analisam a reação da criança em contato com o brinquedo, que permita a projeção, transferência e imitação.
Valor de Relação	Observam a relação dos brinquedos com o real.

Fonte: International Council Children Play[56] e o National de Information du Jouet/ 2004
Quadro 8- Valores do brinquedo

[55] Conselho Internacional de Brincadeiras Infantis: divulgação ABRINQ
[56] Conselho Internacional de Brincadeiras Infantis: divulgação ABRINC

Para melhor análise os brinquedos são agrupados em sete famílias e cada uma delas em subcategorias (ANEXO C). Os brinquedos não são vistos de forma isolada, na medida em que um pode conter várias delas: atividades sensório-motoras, físicas, intelectuais, criativas, desenvolvimento afetivo, relações sociais. Essas famílias abrangem cento e dezesseis tipos diferentes, considerando-se o valor que cada uma tem

- A primeira Idade. Brinquedos para Atividades Sensório
- Atividades físicas;
- Atividades intelectuais;
- Reprodução do mundo técnico;
- Desenvolvimento afetivo;
- Atividades Criativas;
- Relações Sociais.

Esses valores elencados e as classificações em famílias evidenciam o fato de o brinquedo além de ser um elemento da cultura material e simbólica da vida moderna ao mesmo tempo deixam perceptível o fato de que é visto como mercadoria cultural. Isto me remete a Baudrillard (1991) ao discutir que, como mercadoria cultural, o objeto perde a finalidade objetiva e a respectiva função, tornando-se o termo de uma combinatória muito mais vasta de conjuntos de objetos em que o seu valor é a criação. As imagens, os signos, as falas, os sons, podem ser reproduzidos infinitamente, superando a distinção entre imagem e realidade. É o que ele denomina de sustentação do simulacro que corresponde à perda do significado, ou à ressignificação da mercadoria como um bem cultural. Percebo que há uma ênfase sobre os valores de experimentação, estruturação e relação, deixando claro a importância que é dada na análise de seu potencial a essas perspectivas em um brinquedo.

Destaco ainda a classificação canadense[57] que institui uma análise sobre jogos e brinquedos, numa abordagem piagetiana, propondo categorias distribuídas em cinco *facetas* discriminadas por letras (QUADRO 9). Todas elas têm a função de avaliar as condições atribuídas ao brinquedo, de forma que haja uma inclusão deles nesses critérios.

[57] Classificação feita pela Dra. Denize Garon, psicopedagoga que analista de jogos e brinquedos. É o sistema de classificação ESAR desenvolvido no Quebec (Canadá). A classificação em facetas cobre as etapas do desenvolvimento da criança e de sua atividade lúdica, até a idade adulta. A primeira faceta descreve a evolução das formas lúdicas fundamentais e a palavra ESAR é composta da primeira letra que identifica cada uma das categorias dessa faceta. E, para jogos de exercício; S, para o jogo simbólico; A, para o jogo de acoplagem e R, para o jogo de regras simples ou complexas (BROUGÈRE, 2004, p. 200). Para uma análise mais funcional consultar Denise Garon, Lê Sistème ESAR, Guide d!analyse, de classification et d!organisation d!une collection de jeux et jouets, Montreal, Asted e Paris. Le Cercle de la Librairie, 2002.

A.	Analisa as formas de evolução expressão em jogos de exercício, simbólicos, de acoplagem e de regras simples e complexas;
B.	Observa as cinco condutas de comportamentos cognitivos: sensório-motor, simbólica, concretas e formais, descritos por Piaget, na busca de equilibração, entre a acomodação e assimilação;
C.	Analisa as habilidades funcionais estimuladas pelos jogos, descrevendo quatro níveis: a exploração (onde se destaca a experimentação), a imitação (reprodução da vivência da criança), o desempenho (erros, acertos, trabalho), a criação (a espontaneidade e a organização);
D	Analisa a troca de experiência, a participação, a representação social, a ação da criança no compartilhar dos brinquedos;
E.	Trabalha aspectos da linguagem e da afetividade, identificando as capacidades e comportamentos do usuário e a reação aos brinquedos sem linguagem ou sem afetividade. Esta classificação permite ser ampliada para estudos com deficiências.

Fonte: Brougère / 2004
Quadro 9 – Facetas da classificação canadense

Outras classificações consideram aspectos diretamente relacionados ao brinquedo visto como mercadoria, considerando o público consumidor, tais como a*: de faixa etária*, limitando-se à idade da criança e aos riscos que o brinquedo pode oferecer. É uma análise que tem seu caráter de subjetividade pelo fato de uniformizar as crianças pela idade como se a maturidade tivesse um ritmo único e linear e as crianças da mesma idade fossem exatamente iguais. Porém, essa é a classificação do mercado: a que institui um tipo de brinquedo para cada faixa de idade. É também a que orienta o Código do Consumidor segundo o qual os fabricantes de brinquedos precisam estar atentos aos detalhes dos materiais de fabricação, de forma que os brinquedos sejam seguros para a criança sob esse ponto de vista.

Percebo a importância da faixa etária como diferencial da modernidade para atribuir uma classificação ao brinquedo pelo fato de que é uma mudança que caracteriza a vida contemporânea, pois a idade só passou a ser um critério para organizar as vidas, após a última metade do século XIX, nos Estados Unidos intensificando-se no início do século XX (CHUDACOFF, 1989). Com o surgimento da industrialização e dos esforços para sistematizar serviços como educação e atendimento médico, a idade se tornou uma medida de desenvolvimento e um critério para classificar pessoas. Instituições especializadas foram projetadas em função de grupos etários. A Psicologia e a Pediatria tiveram início nessa época, junto com as instituições para idosos e as escolas organizadas por idade. Antes disso, as pessoas raramente sabiam sua idade, e os estudantes avançavam em sua educação à medida que simplesmente aprendiam (ROGOFF, 2005). Essa tendência a uniformizar é uma característica moderna e tem sido discutido pelos críticos da modernidade.

Muitas outras formas de olhar e analisar o brinquedo moderno existem e trazem perspectivas pontuais considerando a intenção do avaliador. A exemplo, Margooulis[58] (apud LEBOVICI; DIATKINE, 1988, p. 38) observa os brinquedos em três tipos diferentes mais voltados para a manipulação da criança como um produto da Indústria Cultural, de acordo com o objetivo a que ele se destina: a) brinquedo completamente pronto, simples ou mecânico; b) brinquedo feito aos poucos, que a própria criança deve completar; c) materiais de jogos. Considero o fato de que mesmo que haja uma oferta irrestrita de um determinado brinquedo ou marca conhecida, o gosto como classificação hierárquica social, é tanto em relação à produção como em relação ao consumo.

Quando analiso essas classificações que os órgãos ligados à sua produção fazem, relaciono diretamente às questões da apropriação da cultura pela esfera do consumo. Trago Baudrillard (1991) novamente para esse debate ao considerar que a lógica do consumo está baseada no uso planejado de signos que destituem o objeto de finalidade, tornando-o simplesmente algo a ser comprado. Esse processo ocorre baseado na subjetividade, na interiorização de valores externos aos consumidores, que acabam seduzidos por apelos de propaganda definidora de uma nova subjetividade estimuladora da compra do bem divulgado por ela.

Harvey (1992) participa deste debate, polemizando com Baudrillard. Ele acredita que há um exagero em sua apresentação do simulacro por meio da imagem que caracteriza a sociedade dos Estados Unidos e não a de um contexto diferente. Mas, concorda com a

---

[58] Pesquisadora francesa do brinquedo trabalha fazendo experiências sobre os objetivos de sua utilização.

subjetivação da cultura, marcada pela facilidade com que a informação chega às pessoas. Reafirma as idéias de Benjamin (2000), de que a facilidade de reprodução de arte, entendida como expressão da cultura, pode representar uma transitoriedade permanente, um novo estado de apreender a cultura e o conseqüente abandono da busca de singularidade na produção cultural. Harvey (Ib. Id.) afirma que não se pode esquecer que o capital também circula com o objetivo de ampliar-se nesse segmento da atividade humana, montando um imenso sistema de produção cultural baseado na produção de subjetividade por meio de propaganda. Para ele isso leva a geografia de todos os lugares, a cada lugar do mundo, reduzindo-a a um simulacro, como entende Baudrillard.

Vejo em todas essas formas modernas de análise do brinquedo conotações que levam à constatação do fato de que ajudam a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais da sociedade moderna ao construir um brinquedo, tais como compreensão das exigências bidimensionais de expectativa e tolerância na construção da identidade individual e coletiva para o consumo. Também vejo que ajudam a identificar o objetivo que tem o adulto ao oferecer um brinquedo à criança ou a observar seu envolvimento e/ou a construção de conhecimentos que ela produz nesse manuseio. E ainda que ajudam a perceber as diversas formas de interação da criança com a cultura, considerando a análise da relação ação-objeto - com o brinquedo, a brincadeira e o jogo - enquanto forma de interação e de conhecimento do seu entorno, dos valores, costumes, representações sociais, aquisição da percepção que a criança constrói, como nos diz Christofoletti (1982, p.111) sobre o universo de um menino:

> [...] um menino não apenas é o centro do seu universo, ele é o universo. Para as crianças, tudo no mundo é vivo, criado por e para o homem, e dotado com vontade própria: o sol o segue, seus pais construíram as montanhas; as árvores existem porque foram plantadas. Como Piaget assinala, tudo parece ser intencional: a criança se comporta como se a natureza estivesse carregada por desígnio e, portanto, consciente. As nuvens sabem o que estão fazendo, porque têm uma meta. Não é porque a criança acredita nas coisas por estarem vivas, que elas as considera como obedientes, mas é porque as acredita como sendo obedientes que ela as considera viva, pois para ela tudo foi feito com uma finalidade: a montanha é para escalar, a praia *é* para banhar.

Para as crianças em são Luís a avaliação de um brinquedo está na beleza, na cor, *no que é possível fazer com ele*. Das 100 crianças pesquisadas, 90 delas indicaram esses aspectos como o que mais elas valorizam num brinquedo por sua relevância. Quando elas dizem *"o que pode ser feito com eles"*, as meninas estão atrelando a ele os acessórios que ele traz. Os meninos a tamanho, a resistência, a potência, a força que ele apresenta e ainda no caso dos brinquedos super-heróis, seus instrumentos de trabalho. É importante comentar que

os meninos muito cedo já se distanciam desse universo de brinquedo como objeto material. Eles se direcionam com muita facilidade ao mundo virtual e afirmam que *"brincar de brinquedo é coisa de criança pequena"*.

Os pais relacionam o valor de um brinquedo ao custo, ao material, à segurança, à beleza. Esses elementos apontados por eles são os norteadores de suas compras e oferta à criança. O vendedor do brinquedo industrializado e o artesão têm a mesma lógica para a avaliação: é a aceitação do público, o número de produtos vendidos, a busca do consumidor por esse brinquedo.

4.5. Brinquedo e brincadeira: prática e produto da modernidade

A categoria jogo, no contexto da ludicidade, tem sido estudado por historiadores como Huizinga (2004), Callois (1990), Ariès (1981), Jolibert (1981) propondo o estudo a partir da imagem que cada contexto forma da criança; por Aristóteles (2005), Platão (2000), Schiller (1995) e Dewey (1969), que os relacionaram às reflexões filosóficas; por lingüistas como Vygotsky (1996) e Weir (1962), considerando a importância deles na aquisição da linguagem; por antropólogos como Batison (1955), Schwartz (1990), Sutton-Smith (1996) e Henriot (1994), levantando questões sobre a vivência da sociedade e por sociólogos como Brougère (2000) que se apropria deles para estudar os aspectos culturais; por psicólogos como Bruner (1986), Jolly (1990) e Sylva (1980), Freire (2002) e Piaget (1976), que consideram o sentido psicológico da questão; para Freud (1976) que analisou a função do brinquedo à luz da Psicanálise e pelos educadores Chateau (1987), Vial (1981), Alain (1992), que assinalam a importância dos jogos como recursos para desenvolver a criança, desde que respeitadas as características dessa atividade.

Vejo que não há entre os teóricos uma opinião única sobre o assunto. Eles têm apontado direções diferentes para o entendimento do jogo dependendo da ótica com que vêem, de suas características e possibilidades Assim, para Freud (1976), Klein (1976) e S. Hall (2005), os jogos são de origem biológica; para Winnicott (1975) e Vygotsky (1996), de origem social. Para Garvey (1991), o jogo é ao mesmo tempo produto e marca da herança biológica do homem e de sua capacidade criadora de cultura. Porém há um consenso quanto à sua importância cultural, apesar dos olhares diferentes Todos os teóricos concordam que a criança nos jogos cria uma situação imaginária e é esta a característica definitiva em geral. Constato a necessidade de observar que a contemporaneidade utiliza o termo jogo para as mais variadas situações, incluindo-se o que a mídia sugere como tal ao distanciá-lo do universo de diversão quando a inclui como situação política, conflitos internacionais, fatos que envolvem comportamentos inadequado, entre outros "[...] esse jogo tal como falado hoje

em dia na imprensa, na rádio, na televisão, testemunha uma evolução significativa do vocábulo" (Ib. Id.).

Neste estudo sobre o brincar na cultura da modernidade torna-se importante analisar entre os aspectos do brincar, a brincadeira, aspecto bastante considerado em termos da sua vinculação à cultura. Segundo Friedman (1996, p. 30) constitui-se em um sistema que integra a vida social das crianças, transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, e incorporada de forma espontânea. Podem variar as regras de uma cultura a outra, ou entre grupos, mudar a forma, mas não o conteúdo da brincadeira. Ela é imitada ou reinterpretada pela criança e faz parte do acervo lúdico-cultural da sociedade, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamento.

Para Benjamin (apud CARVALHO et. al, 2003, p. 11), brinquedo e brincadeira podem ser pensados como um par dialético que "[...] traduz a relação entre o adulto e a criança. Enquanto o brinquedo representa a proposta do adulto e nesse sentido o consumo, a brincadeira expressa a resposta da criança que, deste modo, manifesta a sua autonomia escolhendo como e com o que brincar". No passado distante a brincadeira compunha um universo de cânticos, danças, de jogos ao ar livre, não muito diferente da brincadeira moderna, embora com conteúdos diferentes.

Ela, porém, deve ser estudada no contexto da sociedade em que se encontra, já que a ação é transmitida de forma oral. Enquanto podemos com facilidade encontrar a definição de brinquedo como um elemento concreto, Spodek e Saracho (1998) observam que é difícil definir o que é brincadeira, bem como um método utilizado para determinar quando ela ocorre ou não. Brincadeira não é trabalho, não é real, não é produtiva no sentido mercantilista (SCHWARDTZMAN, 1979). Ela é um aspecto do brincar que escapa a qualquer função precisa e por isso pode ser relacionada à gratuidade, à liberdade e aos desvios de seu uso habitual, sendo, portanto de difícil delimitação, mesmo porque também sofre modificações ao longo do tempo. Diferentemente do brinquedo, seu valor simbólico não é sua função. Não pode ser limitada ao agir e é considerada uma forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo. Bruner (1986) aponta cinco funções fundamentais da brincadeira que são:

- Redução das conseqüências relativas aos erros e fracassos, sendo uma atividade que se justifica por si mesma;
- Permissão da exploração, da intervenção e da fantasia;
- Imitação idealizadora da vida;

- Transformação do mundo, segundo os nossos desejos;
- Diversão

Compreendendo assim, percebo que o brinquedo estimula a brincadeira abrindo possibilidades que a criança se encarrega de produzir. Várias delas que eram bastante comuns desde as sociedades pré-modernas e até umas três décadas, em São Luís, já não são desenvolvidas entre as crianças, especialmente nas áreas urbanas das classes média e alta. Carvalho et al (2003, p. 19) analisando essa realidade que é semelhante à São Luís, em, São Paulo, dizem que criança da área urbana após a década de setenta tem dificuldade em relação a isso:

> "[...] é raro um menino paulistano de classe média nascido a partir da década de 70 que saiba empinar pipa e muito mais raro um que saiba construí-la; da mesma forma, é rara a menina do mesmo seguimento social que tenha aprendido, por exemplo, algumas das versões de rima que acompanham o jogo de bola tradicional conhecido como "ordem", "quietas" ou "bola na parede" no qual as ordens verbais são acompanhadas por movimentos correspondentes da criança enquanto joga a bola contra uma parede sem deixá-la"

Assim como ocorreu com o brinquedo, muitas brincadeiras que se repetiram, com especificidades regionais, em ambientes socioculturais diversos ao longo da história da humanidade vão-se perdendo ou se modificando. Os autores em referência dizem que a permanência de uma brincadeira tende a correlacionar-se com o grau de ritualização e estereotipia delas (ib. id.) "[...] por exemplo, rimas que acompanham brincadeiras de roda ou procedimento de sorteio em brincadeiras de Pegador, Esconde-Esconde e outras, tendem a ser muito estereotipadas e permanentes". Essas modificações que observamos na brincadeira seguem na mesma direção das características da sociedade em que vivemos.

É mais uma evidência de que as mudanças nas formas de brincar refletem processos sociais porque de fato é a sociedade que muda, originando um contexto de outros conceitos, significados e concepções em que são revistas as verdades que existiam até então. Conforme Bhabha (2003) encontramo-nos no momento de trânsito em que espaço e tempo se cruzam para produzir figuras complexas de diferenças e identidades, passado e presente, interior e exterior, inclusão e exclusão. "[...} isso porque há uma sensação de desorientação, um distúrbio de direção no além, um movimento exploratório incessante, que o termo francês *au-de-lá*[59] e *fort/da*[60], dão conta de como ocorre essa situação".

O que faz o diferencial da brincadeira na sociedade atual é o fato de que ela assume elementos centrais da cultura e da sociedade em seus novos paradigmas, quais sejam

---

[59] de todos os lados
[60] para lá e para cá, para a frente

as crenças do que é a verdade e a realidade na atualidade. Isso significa que estão diretamente relacionadas ao olhar da criança para o seu entorno, para as temáticas que permeiam o dia-a-dia da complexa sociedade em que ela vive. E assim, a reproduz e desenvolve, no cumprimento das regras dos jogos ou no brincar com um brinquedo; é um meio privilegiado de inserção da criança na realidade da vida; expressa a forma como a criança reflete, ordena, destrói, e reconstrói o mundo de sua maneira e como utiliza suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos a partir da experiência de vida. Freud[61](1976, p. 132) define essa perspectiva da seguinte forma "[...] cada criança em suas brincadeiras cria o seu mundo próprio, ou dizendo melhor, transpõe os elementos formadores do seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela".

Para Fernandes (1979, p. 378) ela é a primeira forma de interação e contato com o meio social e seus valores e símbolos e isso pode ser possibilitado muitas vezes em um único folguedo:

> "[...] um único folguedo pode pôr a criança em contato com quase todos os valores e instituições da comunidade de modo simbólico, em seus grupos [...] o desejo comum de brincar, o contínuo trato com as mesmas crianças, a preferência por certos tipos de jogos, sua livre escolha, a liberdade de que goza nesses momentos e o interesse que lhe desperta o brinquedo em bando, conduzem a criança à formação das primeiras amizades, dando-lhe a noção de posição social. Nesse grupo começa o contato da criança com o meio social, de maneira mais livre e íntima.

As brincadeiras contemporâneas, numa clara confirmação com a cultura atual na visão de Wajskop (1997, p. 33-34) se definem pelos seguintes critérios que respaldam as vivências de seu entorno:

- A criança pode assumir outras personalidades, representando papéis como se fosse um adulto, outra criança, um boneco, um animal etc;
- A criança pode utilizar-se de objetos substitutos, ou seja, pode conferir aos objetos significados diferentes daqueles que normalmente estes possuem;
- A criança realiza ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem;
- As regras constitutivas do tema que orienta a brincadeira devem ser respeitadas.
- Existe uma trama ou situação imaginária.

Por esses critérios percebo a brincadeira como um movimento cheio de simbolismo, como linguagem não-verbal da cultura, que aparece nas imagens, nos gestos, nas expressões corporais, na expressão musical, nos sons e suas representações. Atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, compreendem o mundo e as ações humanas nas quais se

---

[61] Fundador da Psicanálise. Estudou o brinquedo e seus efeitos psicanalíticos na vida da criança.

inserem cotidianamente. Quanto ao símbolo Friedmann (2005, p.70) o compreende como uma das possibilidades de significação oculta de uma expressão, da representação de uma idéia, um conceito, um ser, uma emoção ou de um objeto "[...] esta representação pode adquirir formas concretas ou abstratas. Dentro das formas concretas, por exemplo, uma pintura, uma obra de arte, um texto, uma poesia.

As abstratas podem ser representado através de um movimento, uma brincadeira, um relato de imaginação ativa. Dentre elas estão as linguagens dos sons, do toque, da fala e da escrita, a dos cheiros, a dos sabores, a da arte, a do brincar, a dos gestos, a dos sonhos. Para Freud (1998) todas as brincadeiras são influenciadas por um desejo que domina as crianças o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. Sem correr riscos, a criança se torna adulta enquanto dura a brincadeira e de preferência, por meio de papéis adultos interessantes, quer sejam eles cotidianos ou fora do comum, "[...] A brincadeira oferece uma compensação ao status real de dependência da criança que é a tradução de um desejo de independência por meio de imagens positivas do mundo adulto ou, pelo menos, consideradas como tais pela criança. A imagem do futuro corresponde a um desejo presente". Na cultura atual o conteúdo da brincadeira é que se constitui no diferencial em relação às sociedades pré-modernas, o que leva a uma discussão sociológica de constatação da realidade social nos aspectos locais e globais da realidade social.

Acredito que esse conteúdo da brincadeira pode ser visto como Carvalho et al (2003, p. 17) ao sustentarem que podemos considerar a brincadeira como prática e como produto cultural "[...] por um lado a brincadeira é um dos universos culturais identificados pelos antropólogos – tais como regras de casamento, rituais de saudação, rituais funerários, receitas culinárias, tabus alimentares etc". Por outro lado, para eles apresenta a tensão entre idiossincrasia e universalidade que caracteriza outros universos culturais. "[...] ainda que muitas vezes revestidas de uma roupagem idiossincrática, peculiares a uma determinada cultura, certas formas de brincar são reconhecidamente universais". A existência de brincadeiras universais desenvolvidas no lugar é importante quando vemos a universalidade como referência à estrutura psicológica básica do jogo, como no caso do esconde-esconde, presente no repertório de bebês desde os primeiros meses de vida ou o brincar de faz-de-conta (BRUNER & SHERWOOD, 1976)

Em nosso mundo moderno e tecnológico, transbordante de informação e estímulo, com as transformações bastante densas, especialmente quando focalizo nas crianças urbanas de classe alta e média, inclui todas as variáveis que influem no brincar delas: acesso à televisão (e tipos de programa que assistem); disponibilidade de diferentes tipos de

brinquedos; atitudes dos pais e de outros familiares em relação ao brincar: liberdade/restrição; presença/ausência de irmãos mais novos, ou mais velhos e amigos com quem brincar (FIGURA 18); as representações sociais coletivas que dizem respeitar não só a brincadeira e formas de brincar, mas a visão e expectativa que temos da criança (BERGER e LUCKMAM et al, 1992).

Na atualidade vamos encontrar lado a lado o desenvolvimento de brincadeiras tradicionais que ainda compõem o universo infantil do lugar e as que vão sendo introduzidas no contexto da cultura moderna com origens em sugestões de filmes, novelas, desenhos, jogos eletrônicos, músicas, programas de televisão, *Internet,* contato com crianças de outras culturas o que faz o diferencial da cultura pré-moderna. Buhler (apud TELES, 1999, p. 17), considera nesse contexto a existência de tipos diferentes de brincadeiras que a criança desenvolve na atualidade aprofundando a compreensão da realidade, dos aspectos culturais locais e globais (FIGURA 09) correspondendo ao comportamento social da criança no brincar.

Existem estudos bastante precisos sobre as diferentes formas de brincadeiras que a criança executa e sobre a dificuldade de enquadramento em uma classificação de consenso, o que faz com que consideremos pontos de vista diferentes. Podemos observar o fato de que, de acordo com as idades, há um interesse diferenciado por certas atividades relacionadas às diversas faixas etárias. Para essa demonstração utilizamos os estudos de Murcia (2005) revelado no Quadro 7, a seguir.

Idade	Atividade	Atividade	Atividade	Atividade	Atividade
0-2 anos	Solitário	De espectador			
2-4 anos	Solitário	De espectador	Paralelo		
4-6 anos	Solitário	De espectador	Paralelo	associativo	
6 ou mais anos	Solitário	De espectador	Paralelo	Associativo	Cooperativo

Fonte: MURCIA, 2005 (p.38)
Quadro 10 - Classificação do jogo do ponto de vista social

Nesse contexto de modernidade Moyles (2004) diz que a maioria das crianças desenvolve basicamente quatro tipos de brincadeiras que na modernidade conforme o Quadro 11:

As Manipulativas	Em que manuseiam brinquedos relativamente pequenos de equipamento, como quebra-cabeça, conjuntos de pino ou varetas para contar, blocos de madeira, conjuntos para construção, encaixe, jogos virtuais;
As Motoras **As Dramáticas**	Que envolvem ações em ambientes fechados e abertos com ações musculares amplas como correr, saltar, ou andar de bicicleta, de *skate*, patins, ou ainda na casas de brinquedos, com bolas e cordas, que compõem este brincar; Em que a criança desempenha papel, muitas vezes em relação a outra criança, ou a situações que representam o real. Caixas de acessórios, de materiais diversos caracterizam essas brincadeiras de faz-de-conta;
Os Jogos	Brincadeiras estruturadas e organizadas em torno de regras específicas físicas e intelectuais. Existe uma ampla quantidade de jogos dos mais variados tipos industrializados, artesanais e virtuais.

Fonte: Moyles Ano: 2004

Quadro 11 - Tipos de brincadeiras

Destaco as brincadeiras dramáticas e nelas a do faz-de-conta pela ênfase cultural que possui e pelo fato de que essa atividade caracteriza o descobrir do mundo através da representação, da imitação e da criação de novos papéis, na medida em que a criança reinventa o que para o adulto já tem um significado. Conforme Coelho e Pedrosa (OLIVEIRA, 2000, p. 52-54) ao brincar de faz-de-conta, ela executa várias ações simultâneas, envolvidas com o aspecto dos códigos culturais da sociedade onde vive que destaco entre eles:

- Transforma os objetos presentes no ambiente em alguma outra coisa que não corresponde ao que aquilo é na realidade;
- Transforma recantos do ambiente físico de acordo com a atividade que está desenvolvendo;
- Representa personagens (mãe, filha, nenê...), desenvolvendo um script com regras para serem seguidas pelos participantes da brincadeira;

- Representa animais, assumindo com o uso do corpo as características do animal representado;
- Trata objetos inanimados como animados.

Para realizar essas transformações, as crianças usam dos meios de que dispõem e que são, entre outros, as que demonstro no Quadro 12 Coelho e Pedrosa (OLIVEIRA, 2000, p. 52-54):

Gestos	Manuseio de brinquedos e objetos;
Posturas	Uso do próprio corpo para evocar personagens
Sons	Vocalização que remete a animais e/ ou coisas
Palavras	Algumas vezes apenas uma palavra é capaz de evocar situações e/ou coisas;
Frases	Que explicitam papéis, significados atribuídos a objetos e a recantos do ambiente físico.

Fonte: Coelho e Pedrosa
Quadro 12 – Meios usados para o faz-de-conta

Esses elementos devem ser observados contextualizadamente, pois as concepções culturais e o lugar em que vive a criança, precisam ser alvo do devido cuidado para não estabelecermos uma apreciação generalizante e universalizante, lembrando que ela não é mero receptor de conhecimento, mas um ser ativo na construção de sentidos e de conhecimentos (COHN, 2005), e nesse sentido, da cultura através da brincadeira utilizando esses meios.

Isso me faz compreender que ao fazer opções por um brinquedo, uma brincadeira ou um jogo, a criança recupera o movimento histórico que deu forma a esse brincar, garante espaços para sua continuidade e também permite parceria nos lugares sociais onde brinca, pois cada uma das brincadeiras que ela desenvolve é, ao mesmo tempo, o resultado da universalidade e da especificidade como nos diz Carvalho et al (2003) enquanto prática cultural, tal "como rituais que se transmitem repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos" ou pensando que "[...] o grupo de brinquedo é uma micro sociedade em que se constituem redes de relações, em que papéis são atribuídos dinamicamente no desenrolar das interações, em que conhecimentos, regras e procedimentos são continuamente trocados, reformulados, criados, repassados" (Ib. Id. p. 35).

Portanto, é importante lembrar que nesse sentido a criança é agente de criação e de transmissão de cultura local, considerando que a compreensão dela sobre o homem não pode

prescindir da análise dos fatores condicionantes da cultura, ou das condições sociais concretas de vida que modulam o seu desenvolvimento, inclusive as brincadeiras. Para a vertente histórico-cultural[62], a principal contribuição da brincadeira no desenvolvimento da criança é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo de sua percepção visual, pois ela reelabora e cria novas interpretações para o real. Esses comportamentos constituem a base da construção dos valores éticos, morais, afetivos e cognitivos que, posteriormente, irão compor sua possibilidade de subjetivação diante do contexto social e cultural em que vive.

Nesse contexto, é importante considerar o fato de que as crianças hoje fazem parte de uma cultura que lhes permite acumular desde pequenas - devido aos meios de comunicação e à tecnologia disponível - uma quantidade de informação nunca sonhada pelas gerações anteriores: "[...] são crianças que dominam controles remotos de todos os aparelhos e deslizam os dedos sobre botões com uma maestria e coordenação inigualáveis. Esta criança não se contenta em ser um espectador social e procura desde cedo o seu lugar de agente". Haetinger (2005) diz que em menos de 10 anos, as características delas mudaram completamente com o advento e uso do computador. Este cenário ampliou as diferenças da criança do passado e a atual, acentuou as contradições da situação sócio-econômica que geram essa nova criança com características fundamentais: hoje ela está aprendendo a aprender sozinha, a interagir e a construir conhecimentos a partir de seus próprios interesses.

A brincadeira na modernidade tem, portanto, uma função importante que é incorporada pela criança, causando impactos positivos e negativos em seu contexto de vida. Carvalho et. al. (2003) retratam da seguinte forma essa realidade: "[...] constata-se nelas a presença de conteúdos ideológicos, tais como: a reprodução de valores e formas de relacionamento amoroso, a discriminação de atividades (principalmente aquelas de cunho doméstico); a preservação da moral vigente e a condenação a seus desvios; a entrega dos destinos do homem à divindades, bem como o respeito e devoção a elas; a marginalização de elementos como o velho, o negro, a viúva, que são retratados no conteúdo de muitas brincadeiras e músicas infantis tradicionais", temas atuais bastante discutidos, relativos à modernidade inclusão/exclusão na sociedade, que ela acompanha nos noticiários e nos debates em geral na televisão, na escola, em casa. Assim, de acordo com Leite (apud TELES,

---

[62] Fontana (1997) diz que "[...] o interesse em explicar como se formaram, ao longo da história do homem, as características tipicamente humanas de seu comportamento e como elas se desenvolvem em cada indivíduo constitui a base da abordagem histórico-cultural em psicologia, desenvolvida por um grupo de psicólogos soviéticos liderado por L. Vygotsky. O princípio orientador da abordagem de Vigoysky é a dimensão sócio-histórica do psiquismo. Segundo esse princípio, tudo o que é especificamente humano e distingue o homem de outras espécies origina-se de sua vida em sociedade. Seus modos de perceber, de representar, de explicar e de atuar sobre o meio, seus sentimentos em relação ao mundo, ao outro e a si mesmo, enfim, seu funcionamento psicológico, vão se constituindo nas suas relações sociais.

1999, p. 22), a brincadeira atual tem as seguintes repercussões típicas da cultura atual (QUADRO 13):

No Nível Intrapessoal	Acesso ao inconsciente e autoconhecimento
	Percepção de si mesmo
	Sensibilidade e valorização das emoções, percepções e ações individuais;
	Atendimento à necessidade vital de expressão;
	Integração e ajustamento à vida, pelo processo de percepção e comunicação;
	Aumento da autodeterminação e autoconfiança, pela atividade de exploração e realização transformadora;
	Ampliação da capacidade de enfrentar os problemas;
	Mobilização de mecanismos e adequação à realização, pois lida com seus potenciais e limitações, bem como a realidade social;
	Solicitação da capacidade de lidar com a liberdade necessária à criação e a disciplina imposta pela formalização;
	Desenvolvimento da auto-aceitação, com o reconhecimento e valorização de sua produção.
No Nível Interpessoal	Capacidade de cooperação
	Redução de preconceitos;
	Contato com sua identidade cultural;
	Socialização;
	Humanização.
No Nível Ecológico	Sensibilidade para agir com os vários materiais, observando suas características, possibilidades e limites;
	Habilidade de criar as imposições e buscar alternativas para lidar com os limites;
	Valorização da experiência sensorial e da contemplação;
	Fundamentação de uma estética criativa e uma ética ecológica (exemplo: o que prejudica a natureza).
No Nível	Suprir necessidades espirituais;

Transpessoal	
	Desenvolver uma concepção de sacralidade da existência, aproximando criador e criatura;
	Traduzir, expressar e ajudar a integração de processos existenciais arquetípicos (exemplo: a bruxa representando o mal e a fada representando o bem);
	Mobilizar a intuição e o aspecto sagrado da existência;

Fonte: Leite/ 1999
Quadro 13 - Repercussões da brincadeira

Chamo a atenção para o fato de que esses elementos evidenciam que a brincadeira que parece uma simples atividade infantil, contém uma série de comportamentos sociais, especialmente para a criança da geração atual. Fica constatado, especialmente quando considero as palavras de Haetinger (2005), de que estamos vivendo a maior revolução cultural dos últimos cem anos, que prioriza o pensar, resgata no homem a figura essencial para direcionar o futuro e que as crianças estão profundamente envolvidas na aquisição dos valores da sociedade. Murcia (2005) diz que essa incorporação se dá por meio da socialização, tanto dos valores pessoais quanto os coletivos ou sociais.

4. 6. Os jogos na modernidade: geradores de cultura

Além da brincadeira há um outro elemento importante do brincar da modernidade que é o jogo. As pesquisas científicas sobre o jogo começaram no século XIX, a partir dos estudos evolucionistas e desenvolvimentistas, sempre no crédito de que ele seja tão antigo quanto a existência do homem no planeta. O homem mais primitivo já tinha seus jogos e brincadeiras, o que faz com que seja considerado como algo essencial e elementar para o ser humano. Com bastante aceitação atualmente, difere da visão negativa do passado quando era visto como relacionado ao dinheiro, o que motivou reações entre a Contra-Reforma e a Revolução Francesa, e a visão de Tomás de Aquino.

No decorrer da história da humanidade a aceitação que o jogo desfrutava nas sociedades antigas mudou bastante. As sociedades caçadoras-coletoras vivenciou-os como parte do cotidiano. Com a ascensão do Cristianismo, os jogos foram perdendo valor; passaram a ser considerados profanos e imorais. Para Kishimoto (2000, p.28) na Idade Média[63], o jogo

[63] A história, para fins didáticos considera a Idade Média como um período intermediário numa divisão esquemática da História da Europa em quatro eras, a saber: a idade Antiga, a Idade Média, a Idade Moderna,m a Idade Contemporânea. O período foi tradicionalmente delimitado com ênfase em eventos políticos. Nesses termos ela teria se iniciado com a desintegração do império romano do ocidente, com a queda de Constantinopla

foi considerado não sério, por sua associação aos jogos de azar, bastante praticados na época. Souza (1999) observa o fato de apenas no Ocidente ser discernível o fato da existência da plena consciência de duas grandes "épocas" o sentido em que Blumenberg usa o termo: a chamada "Idade Média" e a "Moderna". Ao separar-se dos "antigos", o Ocidente conferiu a si mesmo o estatuto da unidicidade colocou-se em curso desviado, relativamente a todas as civilizações que haviam existido antes de seu amadurecimento como cultura. A todos envolveu no mesmo rótulo. Chamou-os "antigos". A simplificação do ocidente uniu a todos no mesmo compartimento avaliativo. "moderno" só o ocidente.

A partir do Renascimento, período de compulsão lúdica, alguns jogos foram se tornando inocentes na visão dos que se opunham a eles (ARIÈS, 1981, p.108):

> "[...] do século XVII até os nossos dias, a atitude moral com relação aos jogos de azar evoluiu de maneira bastante complexa: à medida que se difundia o sentimento de que os jogos de azar era uma paixão perigosa, um vício grave, a prática tendeu a modificar alguns desses jogos, reduzindo o papel do azar – que no entanto ainda subsiste – em benefício do cálculo e do esforço intelectual do jogador: dessa forma, certos jogos de cartas ou de xadrez tornaram-se cada vez menos sujeitos à condenação que atingia o princípio dos jogos de azar".

Um grande momento para a história do jogo foi sem dúvida esse do Renascimento pela percepção da infância que lhe inspirou: o crédito de que a criança possuía valor positivo e de uma natureza boa, fazendo uma ruptura com o pensamento de então. Esse momento refletiu se refletiu numa visão ainda mais poética, que se fixou nos olhos do Romantismo numa contraposição com as idéias de punição, castigo e rigorosa disciplina para a criança, dada a nova forma de ver a infância.

> [...] Os problemas foram focados com uma nova luz. Se o homem é bom por natureza, a educação não deve ser concedida de modo a conduzir à destruição de todo o seu eu empírico e ao renascimento da sua 'verdadeira essência' oculta; a educação poderia apoiar-se sobre a totalidade do homem empírico, acompanhando o desenvolvimento de suas forças dos seus gostos e aspirações. (SUCHODOLSKY, 1984, p. 89).

O jogo foi sendo naturalmente redimido dessa perspectiva negativa junto com a visão do período romântico onde se processou uma exaltação da criança, do imaginário e do artista. Assim, o jogo passou a ser portador de valores eminentemente positivos, e pouco a pouco foi sendo considerado educativo (BROUGÈRE, 2003). Hoje, ele dá passagem para várias ações profissionais do esporte. Podemos, portanto, perceber que nossa noção não é

---

no século XV (1463 d. C.). A era medieval pode também ser subdividida em períodos menores, num dos modos de classificação mais populares ela é separada em dois períodos: 1. Alta Idade Média, que decorre do século V ao X; 2. Baixa Idade Média, que se estende do século X ao XV. Uma outra classificação muito comum divide a era em três períodos: 1. Idade Média Antiga (ou Alta Idade Média) que decorre do século V ao X,; 2. Idade Média Plena 9ou Idade Média clássica) que se estende do século X ao XIII; 3. Idade Média tardia (ou Baixa Idade Média0 correspondente aos séculos XIV e XV). Certas sociedades, como o Japão, atravessaram períodos históricos "de transição" que chegam a ser denominados também como Idade Média.

mais a mesma, porém que ela se enriqueceu, e carrega contradições, tensões, típicas da modernidade.

Isso porque na sociedade capitalista em que vivemos o poder do mercado e do consumo impera e há uma tendência à universalização em que passamos das culturas da certeza às das incertezas. As migrações multiculturais permitem maior contato entre sistemas e crenças diferentes pela comunicação rápida, informação e fontes de conhecimento que estão se expandido em escala cada vez mais global. Daí porque Brougère (2000, p. 53) e Henriot (1994, p. 35) apresentaram três níveis de diferenciação para que se entenda e defina o termo jogo, trabalhado por diferentes pesquisadores em séculos diferentes. Esta diferenciação despertou interesse científico nos últimos 30 anos, sendo útil para compreendermos como se dá sua articulação com a cultura e consequentemente situá-lo na cultura da modernidade (QUADRO 14).

Forma de ver o jogo	Concepção dos autores sobre o termo “jogo”
Como o resultado de um sistema lingüístico funcionando dentro de um sistema social	Afirmam que cada contexto cria sua concepção de jogos, veiculado pela língua enquanto instrumento de cultura da sociedade. Dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas;
Como um sistema de regras	Asseguram que permite identificar nos jogos, uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade, dando-lhe identidade própria. Cada jogo é jogado com regras próprias, distintas dos demais jogos;
Como um objeto	Afirmam que representa o concreto, o material que se joga, o tabuleiro para o xadrez, as cartas para o baralho, a bola para o futebol, basquete, *volley Ball*

Fonte: Brougère (2000, p. 53) e Henriot (1994, p. 35)
Quadro 14 - Níveis de diferenciação do termo jogo

Partindo dessa reflexão, demonstro baseada em Murcia (2005), os traços característicos do jogo da seguinte forma (QUADRO 15):

Característica do jogo	Ausência de finalidade
	Brinquedos/objetos não imprescindíveis
	Motivação intrínseca, voluntariedade
	Diferentes graus de complexidade
	Representação
	Efeito catártico
	Seriedade e prazer

	Não-esgotamento físico e psicológico
	Caráter inato

Fonte: MURCIA, Juan Antonio Moreno/ 2005
Quadro 15 - Características do jogo

A lógica atual dos jogos se instalou sem dúvida no decorrer dos tempos e ela não é a mesma em todas as civilizações que fizeram emergir uma noção total e parcial. As principais teorias elaboradas sobre os jogos são as seguintes, de acordo com os seus autores revelados no Quadro 16:

J. Chateau (1987)	Considera diferentes tipos de jogos de acordo com o desenvolvimento e a idade da criança, classificando em sete tipos diferentes: Funcionais, Hedonísticos, com Novidades, de Destruição, de Desordem, Figurativos, de Construção, de Regra Arbitrária, de Proezas, de Disputa, Danças e Cerimônias;
Claparède (1946) e Gross (1902)	Adotam como critério a função e dividem os jogos em duas grandes categorias, comportando várias subdivisões: jogos de Experimentação ou de Funções Gerais e de Funções Especiais;
Quérat	Adota como critério classificatório a origem dos jogos e os divide em três categorias, de Hereditariedade, de Imitação e de Imaginação;
Stern, (1950)	Adota como critério a descrição estrutural dos jogos e os classifica em duas grandes categorias que incluem subdivisões: jogos Individuais e jogos Sociais;
Buthler (1989)	Adota o critério estrutural (o mesmo de Stern) e divide os jogos em cinco classes: Funcionais ou Sensório-motores, de Ficção ou Ilusão, Receptivos, de Construção, e Coletivo.

Fonte: adaptado de Oliveira /2000
Quadro 16 - Principais teorias clássicas sobre os jogos

Chego à percepção de que há uma grande variedade de tipos de jogos próprios da cultura da modernidade aliados aos tradicionais que preenchem espaços importantes. A indústria de bens culturais tem dado um tratamento especial na criação de modelos variados com uma linguagem e conteúdo próprio da cultura moderna. Há um investimento na promoção de campanhas publicitárias para a compra e desenvolvimento de jogos entre crianças e adultos.

Esses pesquisadores buscaram compreender como se caracterizam os jogos, qual a participação da criança neles e qual a condição que oferecem para o seu desenvolvimento, apreensão da cultura, crescimento, de acordo com suas especificidades. É importante considerar o fato de que as classificações são diversas, porém há consenso quanto ao fato de que o significado do jogo é dado pela criança, pois elas brincam de forma diferente, embora com os mesmos brinquedos, segundo Leontiev (1998, p. 42).

> " [...] as crianças brincam das mesmas coisas em idades diferentes, mas elas brincam de formas diferentes [...] para analisar a atividade lúdica concreta da criança é necessário penetrar sua psicologia verdadeira, no sentido que o jogo tem para a criança, e, não simplesmente, arrolar os jogos a que ela se dedica. Só assim, o desenvolvimento dos brinquedos surge para nós em seu verdadeiro conteúdo interior."

Piaget admitiu existirem, basicamente, três tipos de estrutura que caracterizam os jogos: *o exercício, o símbolo e a regra.* Distribuiu-os em três grandes categorias, cada uma delas correspondendo a um tipo de estrutura mental, conforme o Quadro 17:

Jogos de Exercício Sensório- Motor	Que aparecem durante os primeiros 18 meses de vida, consistem na repetição de gestos e movimentos simples com um valor exploratório: manipular objeto, deslocar, superpor, montar, desmontar, característico do primeiros anos de vida, mas que permanecerá pela vida toda. Em torno de um ano de idade tais exercícios tornam-se menos numerosos e diminuem de importância. Começam a se transformar: a criança passa a fazer repetições fortuitas e combinação de ações e de manipulações, define metas para si mesmo e os jogos de exercício são transformados em construções. Os jogos de exercício adquirem regras explícitas e passam a ser jogos de regras.
Jogos Simbólico (de Ficção ou Imaginação e de Imitação)	Próprios do segundo ano de vida, inicialmente uma atividade solitária usando símbolos. Coletivamente isso só acontece no terceiro ano de vida. Incluem-se ai as metamorfoses que a criança consegue fazer a partir de um objeto e o desempenho de papéis. Transformação do real em função de um desejo da criança, transportado a um mundo de faz de conta, para assimilar a realidade, resolver conflitos, medos, aliviar tensões.
Jogos de Regras	Começando a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolvendo-se mais fortemente dos sete aos doze anos, continua durante toda a vida do homem. São jogos de combinação sensório-motoras, como corridas, jogos com objetos, ou intelectuais, em que há competição entre os indivíduos e regulamentados por códigos transmitidos de geração ou fruto de acordos momentâneos.

Fonte: Terman (apud CHATEAU, 1987)
Quadro 17 – Tipos de Jogos

Vejo o jogo como um elemento gerador de cultura e ele próprio é artefato cultural. Sob o ponto de vista antropológico ele esteve sempre ligado à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. Para compreender os paradigmas correntes em nossa cultura e os novos aportes teóricos da forma como vemos os jogos, é necessário fazer um contraponto com as culturas pré-modernas. No medievo a atividade lúdica manteve um certo contato direto com a religião e se desenvolveu no centro da vida social. O jogo corria paralelo ao lúdico oficial. Margeava as

atividades religiosas e construía uma identidade, apesar de sua aparência de desordem, sobrevivendo como velho paganismo da religião católica, integrando-se entre os seus ritos. Identifico na cultura atual essa herança: festa, religião e jogos caminham juntos em novos contextos.

Durkheim ressaltou essa perspectiva dos elementos lúdicos da festa, vendo-os sob dois pontos de vista: o da manutenção, ao lado da religião, fazendo crer em suas simbologias, e o da presença da recreação, do divertimento que os jogos proporcionam nas festas religiosas. Ambas se marginalizam em relação ao jogo oficial, em dois lados: seriedade e frivolidade. A não-seriedade do jogo seria, portanto um processo histórico, o que Áriès (1991, p. 145) ajuda a perceber "[...] a história dos jogos é, portanto, aquela de sua transferência do sério ao frívolo, não sendo o sério somente o lugar do trabalho, mas, também o da sociabilidade considerada ainda mais importante que o trabalho".

O jogo em sua complexidade e variedade precisa ser entendido como uma categoria com propriedades amplas. Enquanto material implica de maneira explícita um uso lúdico que assume, frequentemente, a forma de uma regra (jogos de sociedade) ou de uma restrição interna ao material (jogo de habilidade, jogo de construção) que constitui uma estrutura preexistente ao material "[...] a noção de jogo como conjunto de linguagem funciona em um contexto social; a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerado como um fato social; tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado" (BROUGÈRE, 2003).

A maioria dos autores considera os jogos tradicionais em sua perspectiva antropológica e social como aqueles transmitidos de geração a geração, de pais para filhos, de filhos para netos, de crianças mais velhas para as mais novas, dentro de uma comunidade, arraigados a uma determinada cultura, e que nos fala da forma de ser e de sentir da gente de uma região (MURCIA, 2005). No passado os jogos tradicionais eram transmitidos de forma oral e pela prática. Por esse mecanismo de transmissão, era inevitável que houvesse um processo de mudança contínua nos perfis originais e uma adaptação das criações culturais conforme a realidade social e o ambiente. Essa forma de transmissão deu lugar a alterações, uma vez que ela não resulta de um texto fixo e recebe várias modificações a cada vez que é realizado. Isso permite explicar porque muitos desapareceram, e porque se criam novos jogos; alguns deles com raízes fincadas em outros já existentes; porque há uma assimilação de outras culturas e porque ocorre a transformação da estrutura, de conteúdos e as funções de muitos jogos.

Além do jogo tradicional, é necessário também fazer uma discussão de outras categorias que envolvem a questão temporal como, por exemplo, o jogo *popular*, que são aqueles que procedem do povo. São representados nas classes populares, praticados pelas massas, porém não contém uma elevada carga de representatividade cultural. Muitos entram na moda e duram um tempo, porém não necessariamente são tradicionais mesmo que se perpetuem. Outro tipo de jogo que é preciso considerar são os *autóctones*, que ao contrário dos demais, são próprios de um lugar, de uma região e fazem referência a uma cultura particular. No Brasil, podemos verificar a existência desse tipo de jogo, pelo fato de ser um país com extensão continental e pela multiplicidade de culturas colonizadoras, de migração e diversidade cultural. Além dessas categorias elencadas, ainda encontro autores que consideram no aspecto cultural dos jogos, os chamados *folclóricos* (VIEIRA, 1998), incluindo ai os que formam um conjunto de manifestações típicas de uma comunidade, os jogos de uma cultura (FIGURA 32).

Para Buhns (2001) a transmissão dos jogos infantis tradicionais em geral ocorre através da reprodução popular do saber, sem organização de forma erudita ou como situação formal de aprendizagem. Dá-se de forma espontânea, com ausência de formalizações. É um espaço com regras próprias, segundo sua própria lógica, sem o controle que julga e avalia, com o objetivo intencional de dirigir o ato criativo. Torna-se importante considerar o fato de que essa visão não é consensual.

Fonte: PORTO, Iris / 2007.
Figura 32 – Jogos de naturezas diferentes

Um aspecto muito interessante que chama a atenção no jogo é a questão de gênero. As observações mais simples podem nos mostrar que o jogo das meninas e dos meninos é diferente. O delas é mais disciplinado, mais calmo que o dos meninos, as regras são mais restritas. Quando os meninos brincam do mesmo jogo, estes adquirem outras características. Assim como as brincadeiras também mudam quando eles estão brincando: a *amarelinha, pular corda, a roda, etc.* a roda tem outra energia quando eles estão desenvolvendo a atividade. Os jogos de ação atraem mais os meninos, enquanto os de representações mais as meninas.

Terman (apud CHATEAU, 1987) analisando 19 mil crianças determinou o que ele chama de "coeficiente de masculinidade" de alguns jogos. Os coeficientes vão até 24; acima de 13, trata-se de jogos preferidos pelos meninos; abaixo de 13, dos preferidos pelas meninas (QUADRO 18).

Coeficiente 24	Instrumentos
Coeficiente 21	Caminhada
Coeficiente 20	Papagaio, bicicleta, bolinas de gude, boxe, futebol, luta
Coeficiente 19	Piões, máquinas
Coeficiente 18	Pesca
Coeficiente 17	Arco e flecha, esqui, futebol
Coeficiente 16	Pernas de pau, jardinagem, basquete
Coeficiente 15	Arco e aro, natação, remo, caça, estalar chicote, corrida, salto, *hocke*y
Coeficiente 14	Pulos, tobogã, camping, cavalo, bolas diversas, xadrez, bilhar, gamão
Coeficiente 13	Croquet, volley, dominó, cartas, mapas, anagramas e similares
Coeficiente 12	Correio, tênis, bonecos de palha
Coeficiente 11	Pulga, esconde-esconde, quatro cantos, igreja, quebra-cabeças
Coeficiente 10	Rodas, o gato e o rato, pular corda, advinhações, mímicas
Coeficiente 8	Dança, costura, mercearia
Coeficiente 7	Tricô ou crochê
Coeficiente 6	Escola
Coeficiente 5	Cozinha, mãe e filha
Coeficiente 4	Amarelinha
Coeficiente 3	Mascarada
Coeficiente 2	Boneca

Fonte: adaptado de Chateau/ 1987
Quadro 18 – Coeficiente de masculinidade dos jogos

Terman (ib. id.) concluiu em seu estudo que os meninos são mais engajados nos jogos que exigem destreza, agilidade muscular, competição. Por sua vez as meninas, demonstram mais conservadorismo e participam mais nos jogos que exigem ações restritas.

Os meninos tendem mais a segurar, a atacar, a se desentender no jogo, enquanto elas são mais organizadas, se abstêm mais fácil e abandonam mais rápido uma partida de jogo.

4. 7. Novas funções do brinquedo moderno

O brinquedo em suas diversidades de tipos, modelos e marcas, tem funções novas na sociedade. Ao mesmo tempo ele abre possibilidades de representações na riqueza de significados que apresenta, nas imagens e simbologias que produz e que se revela à criança no manuseio com ele como um fornecedor de representações manipuláveis de imagens:

> [...] O brinquedo é assim, um fornecedor de representações manipuláveis de imagens com volume; está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especialidade dos brinquedos que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação. É claro que essa imagem manipulável deve ser adaptada à criança tanto no que diz respeito ao seu conteúdo quanto na sua forma, para ser verdadeiramente reconhecido como brinquedo (BROUGÉRE, 2000, p. 14*)*

Constato que cada brinquedo traduz uma aliança, um destinatário e tenta reunir os consumidores em potencial, em condições de comprá-lo "[...] se for preciso dar uma olhada na concorrência para ter certeza de que a aliança proposta é mais atraente do que a outra, é preciso torná-la evidente, eventualmente por meio do acompanhamento de discursos nas embalagens ou nas propagandas, porém, com mais eficácia no próprio brinquedo" (Ib. Id., p. 20). Assim vejo que a inscrição do destinatário é um meio de traduzir, no próprio objeto, essa aliança. Ela aparece através do que pode ser feito com ele a partir da sua percepção, de seleção e transformação das imagens para meninos, meninas, bebês e pela a incorporação correspondente no brinquedo. Nessa direção concluo que há ai um aspecto interessante, pois ele se revela mesmo tempo um produto da cultura e do *marketing,* na medida em que constrói sua rede de sedução com a ajuda dos elementos que empresta do mundo social.

Sob essa perspectiva tece elementos heterogêneos destinando-os a um público definido, de forma a associá-los para que eles por sua vez associem os usuários em potencial do objeto. "[...] a função da propaganda não é vender; é predispor à compra, ao criar na mente do consumidor a vontade de comprar e a preferência "[...] é criar, mudar ou reforçar atitudes mentais que vão influir no comportamento das pessoas" (GRACIOSO, 1998, p. 19).

4.7.1. O aspecto material do brinquedo

Um dos aspectos que denota um sentido importante e que justifica uma investigação é o material com que o brinquedo é confeccionado. Concordo com Brougère (2004) quando diz que sob o ponto de vista sociológico, é um elemento material de análise de sua significação. Esse aspecto é preliminar até à sua própria possibilidade e, constitui-se no suporte essencial à originalidade dele que provém da capacidade de ser um meio de expressão com volume. Para o autor sua significação aparece através de uma expressão material como

tal, pois é um objeto dotado de significação, mas continua sendo um objeto. Sua importância, portanto, está relacionada ao fato de ter uma determinada forma produzindo uma imagem particular. Utilizando suas considerações, destaco essa importância e suas significações chamando a atenção para a forma, o desenho, a cor, o aspecto tátil, o aspecto odorífico, o ruído que a indústria ou o artesão usa. Busco esses elementos porque são básicos construtivos para ver a forma como a criança reage, que para Porto (1998, p. 174) é resultado de um aliança entre matéria e representação

> “[...] matéria e representação se aliam. As cores berrantes ou em tons pastéis, também tornam-se códigos e, por conseguinte, meios de significação. Do ponto de vista das representações o brinquedo pode ser uma reprodução da realidade como as panelinhas, o ferro, a vassoura, o carro, a boneca. Nesse quadro são privilegiados entre outros, os objetos que representam o universo doméstico, os meios de transporte, o mundo animal, certas épocas passadas”.

Aponto, portanto, o brinquedo como um espelho fiel dessa realidade cultural da modernidade, uma visão de mundo onde está refletida a imagem da cultura local e global nem sempre revelada explicitamente. Essa é uma realidade que possibilita experiências variadas como já me referi anteriormente, a partir de seu material: plástico, silicone, madeira, espuma, ferro, pano, vinil, material regional ou outro, como o dos eletroeletrônicos ou virtuais. Todos eles trazem significações diferentes a partir de sua imagem. A oferta de brinquedo dos mais variados tipos e modelos entre as categorias industrializados, regionais e tradicionais que são representativos da cultura material de lugares bem diferentes, se traduz em uma certa indiferença à sua origem por quem o compra ou brinca. Constato que em São Luís, a origem dos brinquedos não é um dado que interesse à criança ou aos pais na compra. A pesquisa me mostrou que eles na maioria não verificam a o fabricante, o local de produção, se há selo d*o* INMETRO. Ficam atentos apenas à faixa etária recomendada. Atualmente com os recalls, percebo uma certa movimentação de mudança dessa realidade. O material também não importa muito, porém como o plástico é o que predomina no brinquedo industrializado, esse é o mais utilizado. Entre os chamados pedagógicos, no entanto, a madeira predomina.

Nesse sentido, concluo que o próprio material já é um significado, pois um objeto em madeira maciça não remete às mesmas imagens que um objeto de metal. Ambos oferecem à criança experiências variadas. Do mesmo modo, vejo a cor tornar-se um código culturalmente associado às meninas ou aos meninos, evidenciando sua representação. O róseo está associado às meninas e adolescentes e é reforçado pela mídia que lhes apresenta personagens, vestuário, produtos em tons e sobretons variados para agradar a elas. Assim, embora com menor importância pelos meninos, os adultos insistem em fazer do azul a cor masculina marcando a difrerenciação entre os sexos.

Portanto, movido de significação pelo material e seus elementos básicos, o papel do brinquedo é guiar a ação, ser um sustentáculo dela, torná-la possível. Permite estruturar, enriquecer. Eles não se limitam à criatividade da criança, ao contrário, abrem novos espaços para a invenção e possibilitam um enriquecimento do roteiro. Penso que a produção contemporânea rompe com a lógica romântica dos anos setenta que exaltava o informal, o indeterminado e enfatiza o interesse pelo brinquedo estruturado. A ambigüidade dele vem do que exprime: por um lado a infância e os seus valores positivos, por outro, uma sociedade artificial oposta à naturalidade do brincar. É importante, portanto analisar as significações do material.

4. 7.2. Significados do brinquedo

Para uma análise e percepção do significado do brinquedo através do material é importante considerar que manuseá-lo corresponde a manipular significações naturalmente embutidas nele para que possamos compreender a leitura sugerida a partir de seu material. É importante para isso, estar atento ao fato de que ao contrário do objeto cuja forma segue uma norma, ele pode ter uma grande variedade delas, assim como de cores e de aspectos. A análise deve ser feita, portanto, a partir dos seguintes aspectos segundo Brougère (2000):

- As representações de uma sociedade que ele contém;
- As modificações induzidas nessa realidade;
- O universo imaginário representado;
- A representação isolada que pertence a um universo;
- O impacto da dimensão funcional

Constato que não há no brinquedo somente uma manipulação lúdica, mas como um objeto cultural e social, é portador de várias significações (QUADROS 19 e 20). Para ilustrar esse quadro utilizo a análise feita pelo autor em referência no brinquedo do índio *playmobil*[64] (ib. id., p. 45).

4.7. 2.1. Aspecto Material

Brinquedo analisado: índio *playmobil*

1.1. Material	Matéria plástica

[64] O Brinquedo playmobil foi feito pela primeira vez em 1958, mas foi em 1970, durante a crise do petróleo que os bonecos ganharam forma. Com a proposta de um brinquedo barato com prédios e veículos que completassem uma linha, figuras que se adaptassem a várias identidades, trocando apenas de chapéu ou de acessório. Começou a ser fabricado no Brasil na década de oitenta pela Trol, e a partir de 1993, pela Estrela.

1.2. Forma/ desenho	Esboço simplificado de um ser humano
1.3. Cor	cores primárias, vivas e limitadas
1.4. Aspecto tátil	calor do plástico
1.5. Aspecto odorífico o ruído	Vazio
1.6. Produção de sons	Vazio

Fonte: Brougère / 2000
Quadro 19 – Material do brinquedo

4.7.2. 2. Significações e Simbologias do índio playmobil

2. 1. Representação de uma realidade	Índio como personagem cultural entre o real e o mito retomado do romance e do cinema.
2.2. Modificações induzidas nessa realidade	Além do mito e do tamanho reduzido, simplificação e esquematização do personagem: rosto redondo e sorridente, aspecto infantil.
2.3.Universo imaginário representado	Imaginário ligado ao tema dos índios (caricatura, expressão simbólica além dos modelos históricos)
2.4. representação isolada ou que pertence a um universo	Pertence a dois conjuntos de personagens: à série particular em torno do tema do índio e a todos os *playmobil* compatíveis, intercambiáveis; é preciso destacar, também, o papel dos acessórios na constituição de um universo específico ao tamanho dos personagens.
2.5. Impacto da dimensão funcional	A articulação e a facilidade de manipulação têm incidência na forma.

Quadro 20 – Significações do *Play Mobil*

Compreendo, portanto, que o brinquedo produz ações e comportamentos na criança de acordo com esses aspectos apontados. Eles compõem a reação e as possibilidades da criança brincar. Existe, portanto, um significado, uma história a ser reescrita sobre o índio sob a perspectiva infantil pelo aspecto físico do brinquedo que ela manuseia. O autor também exemplifica a análise da significação de um brinquedo através do urso de pelúcia apontado como um objeto que produz transmutação de sentido efetuada por adultos, como o *Teddy Bear* apresentado em capítulo anterior.

Nessa análise, ele considera que de símbolo de selvageria animal, o urso se tornou o protetor bonachão da criança através de representações antropomórficas que os adultos lhe atribuíram. Dessa forma a criança é confrontada com uma imagem cultural que não corresponde em nada à realidade natural do urso, por todas as características que ele possui. Ela tem nas mãos uma representação social que vai manipular com todos os sentidos apontados por Brougère (ib.id): odor, pelúcia, desenho, cores, peso, que vão convergir para essa mesma significação e que passa a ter sentido em sua vida. Há um comprometimento em afeiçoar-se a um urso de pelúcia, na medida em que essa atiutude já é penetrar na complexidade das significações culturais.

Outras produções destinadas às crianças (livros, ou desenhos animados) poderão ser analisadas e retomar a mesma temática, sem que o brinquedo deixe de fazer parte do conjunto de suportes pelos quais uma cultura é transmitida à criança. Estará sempre relacionada à manipulação das imagens, às significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural à qual está submetida. Deparo-me com a evidência de que como conseqüência há um acesso a um repertório cultural próprio de um lugar. Ela não só contempla ou registra imagens, mas manipula-as e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Nessa direção conserva alguma, elimina outras e as substitui por novas. Reafirmo, portanto, diante desse fato, que ao contrário dos objetos cuja forma, seguem uma norma, o brinquedo pode ter uma grande variedade de formas, de cores, de aspectos e significados. É bem difícil definir o perímetro contemporâneo do que pode ser transformado em um brinquedo.

Tomo como exemplo para essa constatação a casa de brinquedo como representação do habitat por perceber como são incontáveis as significações contidas nele. Elas se reportam mais ao mito da casa do que às novas construções. Os modelos que a indústria produz não parece ser uma representação de modernidade arquitetônica, nem a de décadas recentes nem a do começo do século. A casa parece se formar na tradição como se estivesse simbolicamente definida em um perfil determinado. O mesmo ocorre em relação às

divisórias que ela apresenta que invariavelmente são as mesmas, assim como a tendência ao material de confecção ser a madeira. Muitos brinquedos seguem essa linha. Outros a abandonam completamente, o que os transforma em um objeto singular da modernidade em suas simbologias.

Quando me refiro ao símbolo no brinquedo utilizo a linguagem conotativa sob o ponto de vista de Nasser (2003) ao afirmar que a linguagem simbólica acontece quando, ao invés de conter um sentido objetivo e apreensível, oculta um sentido invisível e mais profundo e que não pode ser expresso diretamente. Assim, a linguagem simbólica vai além do nome que identifica o objeto, ampliando o seu sentido, dando-lhe novo significado e direção. Para Fiedmann (2005) os símbolos são expressões profundos da natureza humana. Têm estado presentes em todas as culturas e em todos os tempos e têm acompanhado o desenvolvimento das civilizações desde o primeiro símbolo, surgido nas pinturas ruprestes do Paleolítico. Os símbolos têm um grande poder de evocar, já que se dirigem ao intelecto, às emoções e ao espírito. O seu estudo é também o da humanidade. As civilizações antigas utilizavam os símbolos na arte, na religião, nos mitos e rituais, significados conservados ainda hoje.

Considero interessante refletir como Alleau (apud Friedmann, 2002, p. 81) que o símbolo não significa, evoca “[...] um símbolo evoca e focaliza, reúne e concentra de forma analógica e polivalente, uma multiplicidade de sentidos que não se reduzem a um único significado nem apenas a alguns”. No brincar há um sistema de signos que representa a vida real sobre aquele que brinca. O jogo simbólico, por exemplo, executa bem essa função. O brinquedo representa um meio de comunicação a partir do qual designa uma realidade mais complexa. Ele permite que a criança imite, medite, sonhe, imagine num sistema de signos que precisam ser aprendidos e decodificados. Além disso reflete os significados do consumo contemporâneo do brinquedo industrializado em suas significações.

4.8. A outra face do brinquedo moderno: perigos à vista?

Melo (2004), Abramovich (1983) e Jackson (2001) consideram que há um perigo oculto no brinquedo moderno pela linguagem subliminar que eles trazem. Dizem que eles não são elementos inocentes, pois se acham carregados de sugestões ocultas; são, portanto, um perigo para a mente e formação das crianças (MELO 2004). Esses perigos estariam relacionados ao fato da Indústria Cultural utilizar o brinquedo para traduzir idéias e conhecimentos e estar alimentada pela mídia. E ainda porque podem ser detectados como produtores de comportamentos perigosos para a formação da criança, como a violência contida nos jogos, a infiltração de erotismo, do ocultismo, a inculcação de crenças, do

anarquismo, de feitiçarias, de simbolismos satânicos em histórias e jogos virtuais, além de temas como suicídio, perversão, barbarismos, sadismo, entre outros.

Melo (ib. id.) pergunta quem faria um monstro mitológico de brinquedo?"[...] aquela coisinha com chifres, garras afiadas, dentes vampirescos, olhos famintos e sinistros, com aquela expressão diabólica sendo levada de um lado para outro pela criança!". Esses brinquedos são essencialmente um microcosmo adulto,como diz Beathles. O autor cita como outro exemplo o brinquedo *Vodu* "[...] qual o sentido de um brinquedo que ensina vodu, se esta prática, perigosa invoca demônios? O boneco tem uma plaquinha para colocar o nome da pessoa, fitas para amarrá-lo e mostra como lançar um feitiço que envolve magia e incorpora espíritos. Que influências esse brinquedo pode trazer?", ele pergunta.

E segue refletindo: "[...] por que diversos brinquedos estão estranhamente impregnados de conceitos religiosos, se o seu propósito moderno deveria ser apenas divertir a criança? Se os brinquedos segundo Brougère (2000) são suportes de representações, por que idéias do Xintoísmo (*Pokemon*) do Zen-budismo (*Neomatrix*) da nova Era (*Voda Star War*s) são usados para inspirá-los e confeccioná-los? Não seria uma forma de incutir estas crenças no coração das crianças?" Ele diz que isso pode ser comprovado no jogo *Calabouços & Dragões* criado por *Gary Gygax e Dave Amesom* em 1974 que deu origem a uma série de animação na TV (*A Caverna e o Dragão*) em que *Gygax* incentiva o jogador a tornar-se seus personagens, e usa *Adolf Hitler* como um modelo de carisma (FIGURA 33). Esse tipo de comportamento é acelerado na sociedade de consumo incentivada pelo processo globalizado do mercado internacional que propaga ideologias com muita rapidez e tem os espaços mercadológicos abertos à inclusão das variadas informações e sugestões da indústria cultural.

Fonte: imagens geogle
Figura 33 – Jogos perigosos

Essa reflexão me fez constatar que a concepção de imagem da cultura desenhada no brinquedo sofreu mudanças e significações na formação da modernidade que se evidencia de varias formas. Enquanto a imagem grega, por exemplo, tinha uma relação estreita com a contemplação artística, a moderna tem a função de impulsionar a ação, ou melhor, ela já é o próprio discurso da ação construída para esse fim. Entre outros exemplos, a alteração das significações do brinquedo tradicional é evidente também na criação de modelos novos e inovadores como a invenção de *Aki Maita,* funcionária da *Bandai,* (uma das maiores fabricantes de brinquedos do Japão).

Estou me referindo aos brinquedos *Tamagotchi,* lançados em novembro de 1996 como pequenos animais virtuais de estimação (supostos extraterrestres) em forma de ovo. O bichinho, com uma tela de cristal líquido em que aparece uma bolinha preta com olhos é programado para comer, dormir, fazer a lição e receber carinho na hora certa. Quando bem tratado pelo dono, cresce, ganha novas formas e até envelhece e morre. Precisa de alimento e carinho para sobreviver. Depois outros vão nascendo em seu lugar. Em troca de tanta atenção, o aparelhinho dá as horas. Vejo-o como uma marca de modernidade

Esse brinquedo foi uma explosão, vendendo 14 milhões de unidades; virou "febre" entre as crianças trazendo mudanças significativas em relação aos outros brinquedos menos interativos que desapareceram em seguida. Como a indústria cultural carrega consigo características da contemporaneidade como a fluidez, levantada por Bauman (2000), fica fácil compreender a rapidez com que os brinquedos viram moda, desaparecem e retornam com outras características resultantes de releituras. A novidade chegou ao Brasil em 1997 e desapareceu, retornando constantemenete na forma de outros modelos. Podemos perceber nele várias linguagens atuais em sua composição eletro-eletrônico e da robótica típica da sociedade da computação.

Outro brinquedo contemporâneo que ocupa o brincar das crianças e detém esse aspecto estranho que venho discutindo é a série *Pokémons*, que invadiu o Japão em 1995, a partir de um *Game Boy* da *Nintendo*, pequenos monstros de bolso. Existem 251 tipos diferentes, divididos em 15 espécies, cada qual com um poder especial. Tornar-se o maior especialista do mundo em *Pokémons* é um dos maiores desejos das crianças da cidade onde se passa a aventura, *Town* na região de *Pallet* do país. Diversos brinquedos e produtos trazem a imagem dos pequenos monstrinhos (FIGURAS 34).

As crianças sabem que no mundo dos monstrengos de bolso os animais "do bem" não morrem. Mesmo depois das pancadarias que são o fio condutor das aventuras, os *Pokémon*s apenas desmaiam. Seus poderes são tão estranhos quanto seus nomes. *Charizard,*

por exemplo, é um dragão que cospe fogo e *Psyduck* só tem poderes quando sente uma forte dor de cabeça. O mais badalado de todos os bonecos é o *Pikachu*, monstrinho amarelado que emana tiros de eletricidade de seu rabo. Importantes produtos culturais de exportação japoneses, não são apreciados apenas no Oriente. Contagiaram os americanos, os franceses, os alemães e atingiram o coração das crianças de todas as idades no Brasil.

Fonte: disponível em http://imagens.google.com.br/
Figura 34 – Brinquedos *Pokémon*s

A fábrica de brinquedos *Estrela*, importadora dos animaizinhos, trouxe para as lojas nacionais diversos tipos de monstrengos de bolso, entre eles, além dos *Pokémons,* o boneco falante *Furby,* com cara de coruja da *Tiger Electronic* - sucesso entre europeus e americanos desde 1998., *Furby* é uma combinação de circuitos eletrônicos e mecânicos controlados por dois chips e diversos sensores de toque e de luz espalhados pelo corpo. O animalzinho de pelúcia fala 800 palavras, dança, espirra, sente cócegas, reconhece a presença de seu dono e comunica-se com outros animais de sua espécie usando um emissor de raios infra-vermelhos.

Muitas novidades surgem diariamente no mundo moderno dos brinquedos, desde o microscópio X3, resultado de uma parceria entre a *Intel* e a *Mattel,* que mostra na tela do PC o que estiver na lâmina de observação, até os bonecos interativos como o dinossauro roxo *Barney,* da *Microsoft*, e o ursinho *Puf,f* da *Mattel*. Ambos falam e reagem a estímulos em seus sensores. Entre os brinquedos feitos para atrair os adultos, a grande sensação fica por conta do *Minds Torms* da Lego, um conjunto de 700 peças de montar, acompanhado de chip que funciona como o cérebro do brinquedo. No mesmo *kit* aonde vem as pecinhas estão sensores de luz e de toque, engrenagens e transmissor infra-vermelho para equipar os brinquedos que andam e se movem sozinhos. Basta usar o programa que acompanha o brinquedo para definir,

no computador, o que ele fará. Depois, é só copiar esses comandos do PC para o cérebro do robô montado com as peças Lego e pronto, nasceu um novo robô[65]

Brougère (2000) diz que a criança se apropria dos códigos sociais, da transposição imaginária, manipula os valores de bem e mal, brinca com o medo, o monstruoso, as pulsões, os comportamentos individuais e conteúdos sociais, socializadores através da comunicação que estes brinquedos desenvolvem entre as crianças. Para ele, o brinquedo moderno pode desse modo ser considerado como condicionante, na medida em que estrutura ao mesmo tempo, as representações imaginárias e os comportamentos possíveis. Um aspecto interessante sobre esses brinquedos diz respeito ao fato deles não remeterem a nenhuma referência presente na infância da geração dos pais. Este é um corte que autoriza a criança a se considerar detentora de representações ignoradas ou pouco conhecidas pelos adultos, na medida em que o brinquedo parece ser hoje um pivô essencial para uma construção de sentido que questiona, sem parar, as contribuições anteriores. Distância, limitação no tempo, abandono, estas são, também as marcas e o apoio necessário para uma progressão na construção de uma relação com o meio social e cultural.

São muitos os brinquedos eletrônicos que atualmente permeiam o universo infantil e muitos deles são originários de desenhos animados ou filmes, como os *Transformers* que nos anos 80 saíram dos desenhos japoneses para se transformar de um a outro brinquedo. *Hasbro, Headmasters, Targetmasters, Powermasters e Micromasters* faziam parte dessa série de robôs que se transformavam em veículos, e vice-versa e estão de volta revisitando as crianças agora as da geração do início do século XXI. A segunda geração trouxe os *Beast Wars*, guerreiros robôs disfarçados de animais selvagens que enfrentam os terríveis *Predacons*. Esses brinquedos estão em todo lugar aonde chegam os filmes japoneses e a globalização alcança. São novos códigos, informações e proposições para a criança em seu novo tipo de brincar como produto da indústria cultural moderna.

O avanço tecnológico e a intimidade da criança com esses brinquedos poderia induzir a pensar que as crianças de hoje são mais inteligentes do que as de geração passadas que não tiveram acesso a essas tecnologias. Constatei com a maioria dos estudiosos da questão que essa dedução não tem sustentação, pois, não significa que os brinquedos construídos com a tecnologia eletrônica atual estimulem mais ou menos a imaginação infantil. Eles são a representação de uma geração que desde pequena já tem a destreza para utilizar a

[65] Disponível em www.http// isto é/digital/diversão.htm

linguagem informacional e a intimidade com as peculiaridades midiáticas com significações diferentes.

Além disso, caracterizam-se por desenvolver habilidades que o mundo adulto irá exigir, o que ao mesmo tempo os expõe muito mais cedo a produtos culturais que nos últimos dois séculos os convidam a um agir bastante diferente do que o brinquedo tradicional propunha. Isso porque passamos pela indústria de bens culturais, da cultura à comunicação, da cultura ao cultural, do povo ao público, do cidadão ao consumidor, o que nos faz encarar a cultura como serviço oferecido no global democrático ao bem público comum do lugar e isto apresenta várias conseqüências (MATTELART, 2005).

Para Bourdieu (2000, p.6) há um imperialismo cultural, uma violência simbólica que traça um comportamento com significações que afetam a sociedade atual e está presente em diversas formas, entre as quais vejo o brinquedo moderno:

> "[...] que se apropria em uma relação de comunicação forçada para extorquir a submissão e cuja particularidade deriva de uma experiência histórica singular, levando-as a desconhecerem-se como tais e a reconhecerem-se como universais. Essa violência não está representada apenas a relações de força no domínio das mídias e da cultura de massa, mas nos modelos de institucionalização das tecnologias de comunicação, os modos de organização espacial, os paradigmas científicos, os esquemas de consumo e de aspirações, os modos de administração da empresa, os sistemas de alianças militares".

Portanto, constato que há uma tendência, a partir dos anos oitenta, de inaugurar a linguagem global de informização dos modos de dizer e de ler o destino do mundo. A noção de concorrência surgida da escola de pensamento neoclássica ou neoliberal penetra em todos os estratos da sociedade e é imposta por associações internacionais à indústria da cultura. Assim, atualmente os brinquedos tradicionais, industriais, regionais, eletrônicos e virtuais, numa variedade de tipos e objetivos para sua utilização, convivem juntos no lugar, de certa forma, com uma linguagem comum que é a linguagem da mídia, influenciando a criança contemporânea que passa a ser manipulada em seus gostos e preferências. Ela é provocada a gostar do que está na moda e do que todas as crianças gostam também. Essa é a visão contemporânea, de cultura moderna, fruto das várias mudanças que foram ocorrendo no decorrer dos séculos, porém mais acentuadamente nos últimos cinqüenta anos.

Já afirmei que cada tempo histórico desenvolve uma concepção de valores que reflete o ideário do que é ser criança e do seu brincar. Na sociedade atual encontro atitudes bastante contraditórias nessa temática em relação ao adulto e à criança. Enquanto seus mundos não se misturam, suas histórias são escritas separadamente em uns aspectos, em outros se misturam completamente. Embora existam os ambientes infantis e os de adultos, as

crianças em sua maioria abandonaram em alguns segmentos de sua vida o estilo infantil com o qual eram identificadas anteriormente. Essa mudança atingiu especialmente as meninas ao mudarem o estilo de vestir, a maneira de calçar e usarem objetos de pré-adolescentes, adolescentes, ou de adultos, uma conseqüência da vida moderna. Uma das observações que posso fazer para demonstrar esse aspecto levantado sobre a complexidade do mundo atual é retornar aos bichinhos virtuais *Tamagotchis* em que o comércio faturou milhões de reais em cima de um brinquedo que ensinava a criança a lhe servir, como se servisse a uma criança egoísta e caprichosa que, se não fosse atendida, faria greve de fome e poderia até morrer (se suicidar?).

Observo também que documentos da UNESCO e UNICEF advertem que conteúdos nocivos ao desenvolvimento da personalidade da criança reproduzido em certos brinquedos podem colocar em risco a inocência infantil. Melo (ib. id,, p. 4) diz que "[...] a convenção da ONU sobre os Direitos da Criança adotada em 1989, artigo 17, encoraja o desenvolvimento de orientações apropriadas para proteger a criança de informações e materiais prejudiciais ao seu bem-estar". Nessa direção ele apresenta as interferências que percebe em vários brinquedos e histórias infantis. Para demonstrar o que aponta, ele cita os seguintes exemplos de situações em que os brinquedos estão envolvidos:

- *Mickey Mouse* em desenho feito em 1940 é um aprendiz de feiticeiro;
- O *Mickey* abre o bico de gás do aquecedor de seu quarto e tenta o suicídio ao desiludir-se pela perda da Minnie, sua namorada; em outro desenho ele se joga do alto de uma ponte pelo mesmo motivo;
- A *Bela Adormecida* (1956) envolvida em feitiço de magia negra "[...] na Europa antiga, misturava-se uma vela com gordura e carne humana, extraídos de um braço decepado, para usar como prática vodu e produzir um sono profundo no enfeitiçado";
- *A Pequena Sereia* (1968) faz um pacto para ser gente, com uma bruxa que lhe diz "eu quero sua voz e sua alma";
- *Pokahontas* tem nome indígena de Espírito;
- *Hobin Hood*, o herói, chama o Príncipe das Trevas e faz conjuros com as mãos, com sinais usados por religiões satanistas;
- Em *Mogli*, a serpente disse-lhe que olhasse em seus olhos, pois o levaria ao abismo, de onde jamais sairia;

Para Jackson (2001) as séries *Pokemons*, *Digimons, Dragonbel*l, *Dragonbell Z e GT*, são influenciadas pelo misticismo japonês. Ele também pensa que os personagens parecem incorporar características do Xintoísmo, Budismo, Hinduismo, e outras religiões orientais e Nova Era. Para Melo (ib id.), houve uma preparação para a inserção dos brinquedos nesse contexto em que a modernidade acabou por contribuir para tornar o mundo vazio e impessoal, influenciando a criança.

> "[...] a modernidade que se estabeleceu após a Idade média (teocêntrica e mística) foi consolidada pelo Iluminismo, pela Revolução Industrial e pela Francesa. Este período imprimiu no homem uma visão humanista do controle da história pela razão. Para Francisd Shaeffer, a modernidade, advogando o fim da religião, acabou contribuindo para tornar o mundo vazio e impessoal. A falha em dar ao homem uma resposta baseada na razão abriu espaço à filosofia ir racionalista do final do século XIX, a qual, seguida pela Primeira e Segunda Grande Guerra, e pelos distúrbios sociais do século XX, culminaram no que ele chamou de a morte da razão. Assim, delineou-se o caminho para a pós-modernidade, caracterizada pela cultura isenta de absolutos, fértil ao retorno do pqganismo medieval, em que a subjetividade tornou-se parâmetro da verdade. É neste momento que os brinquedos industrializados substituem os artesanais"

Muitos desses aspectos citados pelos autores a respeito dos perigos dos conteúdos de certos jogos em seu desenvolvimento pelas crianças eu pude constatar na observação dos jogos em L*an Houses* e em computadores em casa na forma como as crianças se envolvem em praticar as orientações e comandos contidos nos jogos de simulação. Além disso, algumas publicações em diversos setores já refletem essas questões há algum tempo. Muitos desses riscos estão evidenciados pelo próprio fabricante conforme os encartes do CD, o que dá um direcionamento para pensar que ele tem informações sobre problemas já referenciados por consumidores. Muitos dessas reflexões e discussões já foram estabelecidas e publicadas em jornal, conforme Melo (2004):

- No jogo *Duke Nukem:* jogo considerado muito violento em que o personagem entra num cinema vai ao banheiro, escolhe as armas e entra atirando em monstros na platéia. Este jogo ficou muito conhecido por ter servido de inspiração a Mateus Meira, estudante de Medicina que entrou num cinema e disparou uma sub-metralhadora na platéia. No cenário deste jogo é comum haver monstros, pentagramas e outros símbolos obscuros (O Estado de São Paulo, 05/11/1999).
- No caso de *Doom 2* – no encarte do CD deste jogo está escrito: "sente-se e relaxe, deixe as legiões te possuírem e você descobrirá os segredos daqueles que foram antes que você ao inferno e como chegar lá. Nas suas mãos pequenas você tem o pior e o mais perverso *nintendo,* o inferno na terra, desta vez todas as forças do inferno sairão sobre a terra. Para entender este jogo de *nintendo* você terá que descer às profundezas;

- No jogo *Dope Wars* está escrito o seguinte: "o objetivo do jogo é bastante "simples": basta observar os preços de compra e venda das drogas negociadas (são 13 tipos) e fazer negócios em condições lucrativas. O jogador pode tomar empréstimos e comprar armas, mas precisa honrar suas dívidas: do contrário pode levar uma surra mortal dos agiotas" (Folha de São Paulo, 12/09/2001);
- No jogo *Diablo*: no encarte está escrito: "você irá parar em um labirinto com monstros e diabos, você jamais sairá de lá, você entrará em um mundo e será consumido pelo fogo e comido pelos vermes. Bem vindo ao inferno. Eu sou o seu senhor – o diabo".

Melo (ib.id., p. 25) lista uma série de brinquedos chamando a atenção para seus conteúdo e as sugestões perigosas que contêm e que nem sempre os pais conhecem (FIGURA 35). Alguns jogos apresentam temas anti-sociais, como violência, sexo e linguagem obscena. Esses parecem ser os jogos mais populares entre crianças de 8 a 15 anos. Um estudo realizado nos Estados Unidos mostrou que quase 80% dos *videogames* preferidos pelos jovens contêm violência. Rick Dyer, presidente da empresa *Virtual Image Productions*, diz: "Não são mais apenas jogos. São instrumentos de aprendizado. Estamos mostrando às crianças — da maneira mais inacreditável — a sensação que se pode ter ao puxar um gatilho. O que elas não aprendem são as conseqüências na vida real." (MELO, 2004)

- A série *Mortal* Kombat; o combate só termina com a morte sempre violenta de um dos dois personagens.
- *Doom*: põe o jogador em contato com monstros e demônios
- *Carmageddon:* trata-se de uma corrida frenética em que o que vale é atropelar gente, especialmente velhinhas e crianças.
- *Silent Hill*: Envolve assassinatos, demônios, mortes violentas com machado, armas, e possessão demoníaca.
- *Tem Chu*: uso de violência crua em ambiente medieval
- *Harry Potter*: induz a criança a fazer uso da magia
- *Harry Life 2*: sanguinário; explode a cabeça do oponente.
- *Road Rash I e II*: Corrida de motos, envolvendo o satanismo.
- *Grand Theft Auto 2*: o jogador encarna um ladrão de carros que vence ao provocar acidentes de trânsito (folha de São Paulo – 12/09/2001)
- *Hell* (Inferno): *Game* com cenários assustadores que influenciou Keith Flaig, de apenas 14 anos, a cometer alguns homicídios, e depois, matar-se (Revista Veja 24/01/1996).

- *Hitman*: O protaganista é um assassino de policiais e fazer o crime parecer obra de uma gangue oriental (Folha de São Paulo – 12/09/2001)
- *House of Dead 2:* (p/ Dreamcast): nunca um jogo reuniu tanto, zumbi, morto-vivo e caveiras juntos...” (Folha de São Paulo – 30/10/1999)
- *Legal Crime:* para vencer é preciso subornar policiais e autoridades e recrutar gangues (Folha de São Paulo – 12/09/01)
- *Trópico:* o jogo aborda a corrupção e o roubo de recursos públicos
- *Resident Evil:* suas imagens são carregadas de terror, requintes de crueldade e monstruosidades.

Fonte: imagens geogle
Figura 35 - Jogos Virtuais: 1. Resident Evil 2. House of Dead 2 3. Legal Crime, 4. Trópico 5. Carmagedon, 6. Harry Potter

Esse assunto tem chamado a atenção da Academia, dos consultórios de Psicologia e Psiquiatria em países que se preocupam com a extensão dessa problemática. As opiniões são diversas. A esse respeito no dia 26 de julho de 2000, representantes da Associação Médica Americana, da Academia Americana de Pediatria, da Associação Americana de Psiquiatria, da Associação Americana de Psicologia, da Academia Americana de Médicos de Família e da Academia Americana de Psiquiatria Infantil e Adolescentes divulgaram uma análise sobre o assunto

> [...] “Declaração Conjunta a Respeito dos Efeitos da Violência do Entretenimento sobre as crianças”, posteriormente endossada pelo Congresso americano, apresentando o seguinte parecer a respeito: “[...] o efeito da violência do entretenimento sobre as

> crianças é complexo e variável. Algumas crianças são mais afetadas do que outras. Mas, ao passo que a duração, a intensidade e a extensão do impacto podem variar, há vários efeitos negativos da exposição das crianças ao entretenimento violento que podem ser medidos".

Essa discussão tem vários aspectos e conteúdo, porém a maioria ali concorda com essa perspectiva, recomenda muito cuidado e atenção dos pais e alia a violência dos jogos à da sociedade como prejudiciais à saúde das crianças.

Considero essas reflexões importantes. Nas *Lan House*s em que observei esses jogos serem desenvolvidos ficava admirada do aspecto esteticamente pouco recomendado. Considero que os visuais, as ações de violência, gritos, sons, barulhos, vozes poderiam assustar uma criança ou um adulto mais sensível. No entanto vi que as crianças (só acompanhei meninos jogando) reagiam muito bem diante deles e não pareciam se sentir incomodadas ou assustadas, pelo contrário, absortas no que faziam não emitiam qualquer reação desfavorável. Disseram-nos que gostam desses jogos *"porque são de ação", "têm movimento"* [66].

A reflexão que faço é sobre o tipo de pedagogia que há por traz disso, e se posso considerar que esse seria um fator de risco e de possibilidade para o número de crianças deprimidas, anorexêmicas e suicidas ter aumentado nos últimos tempos. Essa reflexão me parece muito adequada à situação de *stress* em que vive a criança brasileira hoje, conforme percebo no resultado das pesquisas com esse foco.

Vários estudos apontam um perfil dessa criança ao indicar que os problemas que afligem a infância hoje, são resultado da complexidade de valores e situações diversas que compõem a sociedade contemporânea - uma realidade de contradições e contrapontos, de autonomização das esferas, da burocracia e a da racionalização, típicos da contemporaneidade. Refletindo ainda sobre essa situação observo que além desses aspectos, alguns dos brinquedos modernos, podem apresentar riscos de problema de saúde, como os apontados muitas vezes por eles mesmos em manuais, como o de instruções do jogo *Sega Saturn*, da *Tec Toy* que traz as seguintes advertências, no sentido de que pode causar:

- Anorexia: perda total ou parcial do apetite
- Aumento da pressão arterial: a atividade cardiovascular aumenta
- Cansaço visual: olhos ardentes e ressecados
- Cifose: desvio na coluna vertebral
- Cefaléia: dores de cabeça e indisposição física e mental

---

[66] Esses jogos na maioria são proibidos de serem comercializados no Brasil. Eles não são encontrados facilmente para compra. No entanto são baixados através da Internet.

- Epilepsia fotossensível: um tipo raro de epilepsia, que pode ser estimulada por variações luminosas intermitentes
- Tendinite e LER - lesões por esforços repetitivos

Cito como exemplo do diagnóstico da criança brasileira diante dessa situação a pesquisa da *Nickelodeon* (2006), canal de televisão que existe há dez anos no Brasil (distribuído e comercializado pela MTV *Networks* Internacional). Essa instituição da mídia entrevistou em 2006 durante seis meses 2.800 crianças de 8 a 15 anos das classes A, B e C em quatorze países – Argentina, Brasil, China, Dinamarca, França, Alemanha, Índia, Indonésia, Japão, México, África do Sul, Suécia, Inglaterra e Estados Unidos com o objetivo de analisar o equilíbrio emocional (utilizando o conceito de *Well Being*) dessas crianças.

O resultado da pesquisa revelou que as crianças brasileiras são as mais estressadas entre todas pelo que pensa, se preocupa, age e pelo que espera do futuro. As perguntas que nortearam a pesquisa foram: 1. Estou seguro? (relacionada ao instinto de sobrevivência e ao presente) 2. De onde venho? (trata dos valores pessoais e da família, a aceitação social) 3. Para onde vou? (relacionada às conquistas pessoais, perspectivas de futuro, aos valores impostos pela sociedade). Entre outros aspectos, as crianças brasileiras revelaram serem as mais preocupadas com a segurança:

- 98% têm um grande medo da morte dos pais,
- 87% têm medo de terrorismo (contra 57% dos Estados Unidos, 55% da França, e 47% da Inglaterra) pelas notícias internacionais que acompanham.
- Sua maior preocupação é conseguir um bom emprego (96%, contra 25% dos Estados Unidos, 11% da Dinamarca, 11% das japonesas e 9% das suecas).
- Têm muita preocupação também em fazer seus pais felizes (95%)
- E em estarem acima do peso (66%).

Assim, a pesquisa concluiu que a criança brasileira é a que sofre mais os efeitos e sintomas negativos da globalização entre os quatorze países pesquisados. Para se livrarem do estresse as brasileiras dizem que assistem televisão, ouvem música e choram (enquanto a média mundial das que dizem chorar é de 25%)[67]. Uma pergunta que me faço é se além das situações difíceis que a criança presencia, o fato de brincar com esses tipos de jogos provocam tal situação.

---

[67] Fonte da pesquisa: Instituto Synovateb

5. BRINQUEDO, MERCADO E VALORES: que relação?

Fonte: PORTO, Allen / 2007

"Brincar é a mais elevada forma de pesquisa"
Albert Einstein

O capítulo discute os aspectos do brinquedo globalizado e suas características de mercadoria no contexto de produção nacional e licitação de produtos. Foca o papel da televisão no consumo do brinquedo moderno e sua utilização pelos fabricantes do brinquedo industrializado no Brasil. Examina os números envolvidos em produção, venda e consumo do brinquedo pela criança.

5. 1. O Brinquedo globalizado

A indústria cultural durante muito tempo foi ignorada pela teoria econômica pelo fato de apresentar características atípicas ao que tradicionalmente sempre foi considerado pelas leis fundamentais que regem a economia. Podemos atribuir às discussões sociológicas a aproximação da cultura com a economia (TOLILA, 2007). Uma das principais dificuldades para esse enquadramento é o fato de que a economia sempre tratou o objeto mercadoria por meio de critérios bem demarcados: as propriedades físicas do bem, a data e o lugar em que ele está disponível, e os acontecimentos que condicionam sua entrega. Como os bens nem sempre têm essas propriedades, ela cria uma situação atípica. O surgimento e desenvolvimento das indústrias culturais fez surgir uma nova lógica que consiste fundamentalmente na aplicação dos processos industriais aos protótipos da criação artística e cultural. Benjamin (2000) em 1935 já antevia essa situação com uma opinião negativa a respeito. Posteriormente Adorno e Horkheimer em 1948 estudando sob o ângulo da filosofia e da ideologia aprofundaram a discussão e permitiram que uma nova discussão surgisse a respeito.

Tolila (Ib. Id.) diz que durante as últimas décadas, os fluxos internacionais de produtos culturais conheceram um crescimento que a maioria dos setores econômicos poderia invejar: entre 1980 e 1998, eles quase duplicaram. "[...] os relatórios financeiros desses setores mostram um volume bastante denso e coerente com a evolução das estruturas de consumo e observado no campo do desenvolvimento da informática, dos jogos multimídia, dos DVDs". Desde o início dos anos 1980, o setor das indústrias culturais foi marcado por fortes transformações relacionadas a seu campo e como a suas estruturas e lógicas de funcionamento. Ela tanto estendeu sua ação associando aos antigos produtos, outros novos que surgiram e expadiu-se a uma dimensão continental, quanto concentrou num modo oligopolista em geral o desenvolvimento de uma comercialização sofisticada e acelerada dos produtos envolvendo todas as suas fases: as de criação, de edição e produção, de fabricação, de distribuição, de comercialização pública para os consumidores culturais.

É um segmento dinâmico a partir do lançamento de novos produtos, onde a criação, o desenvolvimento em diversas linhas, integrado com o setor de entretenimento (desenho animado, filmes, etc) e o *marketing*, constituem elementos importantes. Aponto nessa nova dinâmica da indústria do brinquedo como marco temporal inicial para essa realidade os anos setenta que começaram a contar uma nova história através do brinquedo. observo que foi em 1968 o último movimento expresso de crítica ao capitalismo, à massificação, negação da liberdade e o tempo da explosão da periferia do mundo. A partir daí

moldou-se um novo tempo, uma estrutura societária que permite uma reinterpretação sociológica, na qual a criança e o brincar estão envolvidos.

Esse foi um momento em que individualização, cidadania, consumo, direitos, novas identidades adquiriram características próprias, além de surgirem novos atores e instituições sociais, que de acordo com o que pensa Sorj (2001) reflete o fato de que cada mudança social profunda permite a ascensão de novos grupos e exige esforços de readaptação de todos os agentes sociais às novas condições. A produção desses segmentos de brinquedos a partir desse momento vem exigindo capacidade financeira e intelectual, mídia integrada, suporte internacional de distribuição, qualidade e ainda diversificação e rapidez de lançamentos.

Essa cultura mercantil da modernidade explica o comportamento relativo ao brincar e ao brinquedo como produto industrializado, assim como aos diversos modelos criados e ao que ela espera da criança já que essa visão surgiu a partir dessas modificações da sociedade que interferiram diretamente na forma de encarar os sujeitos sociais como a criança e o brinquedo. Vários fatos foram abrindo caminhos para essas mudanças ao longo do tempo como o surgimento de novos mercados, o desenvolvimento científico, o conhecimento de realidades desconhecidas, os paradoxos das sociedades modernas que “já não correspondem às descrições sociológicas clássicas” (BECK, 1991), aos caminhos da globalização atual.

Minha reflexão sobre o brinquedo me permite considerar o tradicional como um objeto globalizado por vários motivos relacionados às suas características. Entre estes, o fato de que circulam pelo globo e cobrem uma dimensão social maior que a espacial, o que não permite reconhecer sua vinculação a certos grupos sociais e muitos não podem ser identificados sob o ponto de vista geográfico do lugar quanto à sua origem, e por isso assumem identidades múltiplas em sua trajetória (FIGURA 35).

Vejo essa possibilidade de relacionar o brinquedo à globalização baseada em Appadurai (2004) ao identificar cinco tipos de interconectividade característicos da globalização: movimentação transfronteiriça de pessoas, dinheiro, idéias, imagens midiáticas e tecnologias que constituem essa dinâmica atual e nesse aspecto da globalização gerador de discordâncias − muitas vezes veementes. O questionamento que é feito é se a maior parte de seus efeitos são bons ou ruins. Para o Banco Mundial, a globalização “é um dos temas que vêm suscitando os debates mais acalorados na economia internacional nos últimos anos. O crescimento rápido e a redução da pobreza em países pobres 20 anos atrás, como a China e a Índia, entre outros, são aspectos positivos da globalização. Mas esse fenômeno também tem

gerado significativa oposição internacional. A preocupação é que a globalização tenha aumentado a desigualdade e a degradação do meio ambiente”.

Santos (2005) diz que o processo de globalização acarreta a mundialização do espaço geográfico, além de uma tendência à formação de um meio técnico, científico e informacional indicando as seguintes características para a modernidade:

- Transformação dos territórios nacionais em espaços nacionais da economia internacional
- A exarcebação das especializações produtivas em nível do espaço
- A concentração da produção em unidades menores, com o aumento da relação entre o produto e superfície – por exemplo, na agricultura;
- A aceleração de todas as formas de circulação e seu papel crescente na regulação das atividades localizadas, com o fortalecimento da divisão territorial e da divisão social do trabalho, e a dependência deste em relação às formas espaciais e às normas sociais (jurídicas e outras) em todos os escalões;
- A produtividade espacial como dado na escolha das localizações;
- O recorte horizontal e vertical dos territórios;
- O papel da organização e o dos processos de regulação na constituição das regiões;
- A tensão crescente entre localidade e globalidade à proporção que avança o processo de globalização

Vejo nessas características apontadas por Milton Santos uma demonstração de mudanças culturais da modernidade que afetam a sociedade, a infância e a produção e distribuição do brinquedo e é por isso que o trago para esta discussão

Essa realidade me faz pensar no que diz Harvey (1992), no sentido de que por meio da experiência de tudo – comida, hábito, culinária, música, televisão, espetáculos e cinema – hoje é possível vivenciar a geografia do mundo vicariamente como um simulacro. O entrelaçamento de simulacros da vida diária reúne no mesmo espaço e tempo diferentes mundos (de mercadorias). Mas é feito de tal modo que oculta de maneira quase perfeita quaisquer vestígios de origem bem como os processos de trabalho que os produziram ou as relações sociais implicadas em sua produção, o que é bem nítido no brinquedo industrializado, feito para atingir as crianças em todos os lugares. Assim “[...] o homem vai impondo à natureza as suas próprias formas, a que podemos chamar ou objetos culturais, artificiais e históricos” (SANTOS, 1998, p. 89).

Quando identifico o brinquedo como globalizado, empresto de Bauman (1999) a visão para perceber no fenômeno da globalização mais coisas do que pode o olho apreender e revela raízes e conseqüências sociais do processo globalizador. Ainda busco seu entendimento ao afirmar que a globalização tanto divide como une. Mais que isso, de que divide enquanto une – e as causas da divisão são idênticas às que promovem a uniformidade do globo, numa constatação que impressiona porque "[...] a globalização não diz respeito ao que todos nós, ou pelo menos os mais talentosos e empreendedores, desejamos ou esperamos fazer. Diz respeito ao que está acontecendo a todos nós" (ib. id.) O brinquedo traz significados das mais variadas partes do globo. Une e separa. Demarca socialmente, divide economicamente e apresenta as vertentes da economia e do consumo de forma bastante evidente.

Para Carvalho et. al. (2003, p. 65) "[...] com a chamada globalização os brinquedos se espalham pelos mercados do mundo inteiro ocupando o lugar da produção artesanal local. Grande parte dessa produção, apesar de disponível para venda em quase todos os lugares do mundo fica distante daqueles de menor poder aquisitivo". Os autores ainda refletem que "[...] em contrapartida, a indústria tem providenciado para esse segmento um grande arsenal de brinquedos baratos, geralmente de baixa qualidade, alguns que até envolvem razoável grau de tecnologia". Essa observação é importante porque podemos encontrar em feiras e no comércio informal, inúmeros brinquedos, especialmente bonecas e carrinhos, com esse perfil. São brinquedos sem grandes possibilidades de exploração e manipulação por parte da criança. A maioria hoje são importados da China e do Paraguai.

Penso, baseada em Sterns (2006) que isso representa a nova era da globalização iniciada por dois acontecimentos do final do século XX, a era de contatos e interações entre a sociedade de todo mundo: a facilidade da comunicação pela TV por satélite que divulga pelo menos uma versão da cultura internacional e a decisão da China, depois da Rússia, de abrir novos tipos de contatos internacionais, ocasião em que as multinacionais expandiram seu alcance, criando progressivamente mais economia de mercado e gerando complicadores para as indústrias locais. É bastante comum a presença de brinquedos confeccionados na China em todos os locais de venda de brinquedos industrializados em São Luís, dos mais simples ao mais sofisticados. Essa venda se estende do comércio informal às grandes lojas e hipermercados.

Vejo que ao mesmo tempo, na cultura da modernidade a globalização contemporânea provoca novos tipos de resistência – como a que vejo no artesão do brinquedo - por exemplo que ocupa espaços, cresce em volume de venda e em variedade de produtos. Percebo que enquanto a globalização econômica gera condições de desigualdades entre as

crianças pela produção de brinquedos com padrão sócio-econômico diferentes, a globalização política favorece a defesa dos seus direitos pelo crescente alcance das organizações não governamentais e internacionais. Naturalmente que observo o fato de que a globalização não capturou totalmente a infância, na medida em que padrões importantes do lugar permanecem, assim como as tendências antigas incorporados ao modelo moderno de infância, com aspectos chaves da globalização fornecendo novos suportes.

Sterns (Ib. Id) faz referência a quatro grandes faces da globalização que interferem na vida da criança e no brinquedo, na cultura moderna, pela ampla possibilidade de influência, pelo impacto que ocasiona: novos padrões de migração; empenho de grupos políticos internacionais; globalização econômica, ou crescente envolvimento de quase todas as regiões do mundo no processo comum de produção, juntamente com a retração de economias patrocinadas pelo Estado; e globalização cultural, ou expressão do consumismo global para o qual preciso destacar o Japão inicialmente ao romper uma estrutura econômica estabelecida e ao mesmo tempo interferir nos lugares, e, posteriormente a China, por ser o local de produção do brinquedo para várias empresas atualmente.

O Japão chamou a atenção nesse movimento, promovendo destaque mundial e produtos atraentes para crianças produzindo uma nova concepção de infância. Um exemplo é a loucura pela série *Hello Kitty* e pelos *Pokemons*. Provavelmente a grande influência do consumismo foi o fato de afetar concepções adultas da infância e suas responsabilidades como pais. A partir do final do século XX eles passaram a acreditar, de uma forma geral, que oferecer objetos e divertimentos para as crianças era parte vital de seu papel, passando a se sentirem culpados quando não satisfazem essa necessidade dos filhos. A influência foi tão marcante que mesmo comunidades não cristãs passaram a comprar presentes para crianças em datas como no Natal, mesmo sem comemorar essa data, assim como no *Ramadan*, o que deixa uma reflexão importante e provoca uma ruptura com uma tradição histórica.

Vejo que esse fato está relacionado ao que diz Enriquez (2006) sobre a racionalidade instrumental ter triunfado a partir do século XIX e desenvolvido no XX traduzida numa racionalidade econômica que submete todo mundo ao reino do dinheiro

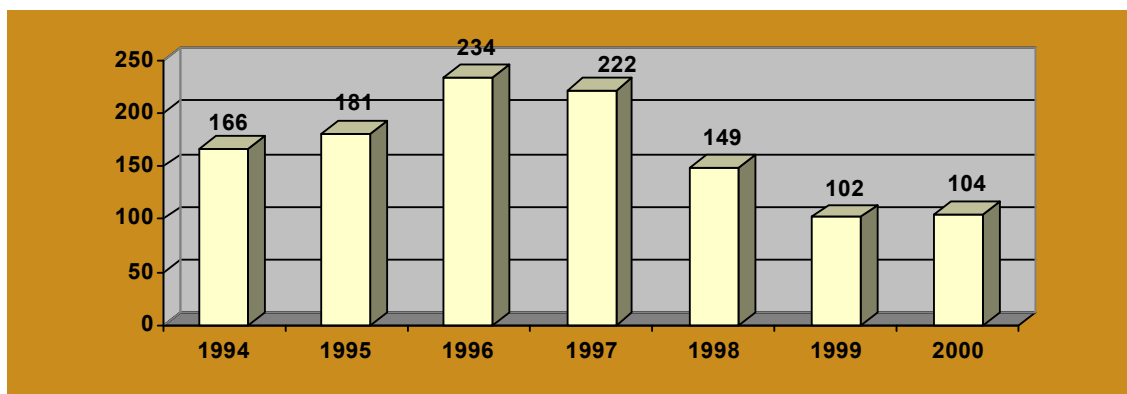
> "[...] os antigos valores de mérito, trabalho, honra, prestígio e "a herança histórica, usada pelo capitalismo, inclusive a homestidade, a integridade, a responsabilidade, o cuidado no trabalho, o respeito aos "outros" (CASTORIADES, 1996), foram desvalorizados em prol de um único valor: o dinheiro. "Tudo se compra e tudo se vende". O axioma de L. Walras é o de nossa sociedade onde deriva a possibilidade de corrupção generalizada, tanto dos grandes como dos pequenos, comportamento perverso por excelência. Um novo impulso foi dado a essa tendência pela predominância contemporânea das estratégias financeiras. O dinheiro deve criar dinheiro, de acordo com a necessidade, sem passar pela

> mercadoria, e assim criar novas riquezas, passando por cima das estratégias financeiras."

Essa constatação também me direcionou a Santos (2005) quando eu relaciono o brinquedo atual em sua perspectiva mercadológica à globalização, pelo fato de ele considerar que a extraordinária amplitude e profundidade das interações transnacionais levaram a que alguns autores a vissem como rupturas em relação às anteriores formas de interações transfronteiriças. Ele relacionou as inúmeras denominações que esse fenômeno recebe: "globalização" por Featherstone (1990) e Giddens, (1990); "formação global" por Chase-Dunn, (1991); "cultura global" por Appadurai (2004) e Robertson, (1992), "sistema global" por Sklair, (1991); "modernidades globais" por Featherstone et al (1995); "processo global" por Friedman, (1996); "culturas da globalização" por Jameson e Miyoshi, (1998), e "cidades globais" por Sassen, (1991) e Fortuna (1997). Qualquer que seja a nomenclatura e o foco, essas reflexões remetem às relações de alterações com os modelos tradicionais, o que vejo acontecer na relação da sociedade com a criança e o brinquedo, no lugar e no globo.

Essas denominações demonstram a variedade com que hoje podemos fazer referência a essa relação de proximidade e distância entre os povos, da circulação de produtos e bens culturais no globo, da intensificação de relações sociais mundiais que unem lugares distantes. Esse fato é comprovado nos acontecimentos locais, condicionados por eventos que acontecem a muitas milhas de distância e vive-versa (GIDDENS, 1990). É assegurado ainda pela presença de brinquedos circulando pelo globo sendo consumidos por crianças das mais variadas sociedades em sua capacidade de atravessar fronteiras, ideologias e significações, numa viagem que se iniciou em épocas remotas difícil de localizar no tempo e no espaço, e nitidamente também um fenômeno do brinquedo moderno, objeto sem fronteiras.

Assim compreendo que o brinquedo é um produto globalizado diante dessas reflexões consideradas sobre a globalização atual. Nesse sentido, a indústria cultural, de transformação, leve, pesada, de turismo, metalúrgica, eletrônica, todas hoje participam dessa perspectiva da produção de brinquedos com materiais e objetivos específicos direcionados a públicos infantis, compondo grandes somas nos números da indústria. Pertence a essa categoria uma variedade muito ampla de modelos industrializados com funções ou com tecnologias modernas, como o *vídeo-game* que sozinho é responsável por um faturamento que faz um grande diferencial na venda de brinquedos (GRÁFICO 1). Ainda os de controle remoto; os eletro-eletrônicos em geral e os jogos virtuais que representam forte investimento e lucro para a indústria do brinquedo. Todos eles são produtos com capacidade de expansão e

por isso se espalham pelo globo e são utilizados por crianças nas mais diversas regiões do mundo (FIGURA 36).

Fonte Abrinq
Gráfico 1- Venda de *Vídeo-Games*

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 36 – Brinquedo industrializado e virtual

Da mesma forma, o brinquedo regional também tem destino variado, é motivo de curiosidade e de marco local que se expande no deslocamento da sociedade moderna que se movimenta e transporta produtos de realidades diversas a todos os lugares. Esse brinquedo tem uma história, tradição e alia uma vivência local aos seus significados e simbologias. No entanto não pode ser pensado como um objeto estático. Ele também circula e atravessa fronteiras. Esse mundo globalizado em que se insere o brinquedo do ponto de vista da circulação se expressa na interpenetração de mercados em escala jamais vista. E do ponto de

vista da produção, revela a incorporação de novas tecnologias no desenvolvimento do processo produtivo das empresas cada vez mais planetárias (SANTOS, 1998)

Chama minha atenção nesse aspecto globalizador do brinquedo ao se espalhar por todos os espaços do globo, as considerações de Andrade (2001) ao afirmar que é preocupante para a preservação da cultura material e simbólica local, pois "[...] embora sejam aptos para internacionalizar o conhecimento das crianças e dos adolescentes, podem gerar efeitos negativos de diminuição do interesse deles pela cultura familiar e local". Penso que há fundamentos nessa concepção. Warnier (2003, p. 70) afirma que as indústrias da cultura se renovam permanentemente, e nesse entendimento considera que todos os ramos de atividades dessa categoria têm um impacto cultural "[...] enfim todas as atividades que sem serem habitualmente considerados como indústrias culturais propriamente ditas, constituem um veículo das mesclagens culturais. Este é o caso das indústrias alimentares, de equipamento doméstico, de brinquedo, de vestuário, de medicina". Na realidade local, isso se efetiva na mudança das brincadeiras, nos tipos de brinquedo, nas preferências das crianças, nas novas leituras que vão fazendo como as que constato em São Luís ao terem acesso a essas novas ofertas da indústria do brinquedo. Elas me dizem que é a novidade que as induz a esse brinquedo.

É importante perceber que o consumismo foi a faceta mais importante da globalização para o setor da indústria cultural do brinquedo. Ele afeta tanto os valores como os comportamentos e atinge as crianças no globo de forma intensa. Especialmente no Ocidente e no Japão houve uma disseminação de gosto por brinquedos e jogos que se expandiram para outras sociedades, como a ludovicense. Crianças passaram a assistir a filmes, a ter paixão por determinados tipos de jogos e programas de TV traduzidos para vários idiomas com penetração internacional. Surgiram parques temáticos em várias cidades para serem visitados tomando certos pontos como referência e até rituais para as crianças demarcarem sua condição sócio-econômica. Um exemplo disso vejo na América Latina onde os pais apostaram na necessidade de suas crianças conhecerem a *Disneylândia* como forma de demarcar um *status quo.*

Os personagens *Disney*, as bonecas Barbies e os inúmeros jogos virtuais que prendem a criança em frente ao computador por horas seguidas sem atividades próprias dela como correr, andar de bicicleta, entre outras, tornaram-se parte do *Kit* de brinquedos das crianças globais numa inserção nesse universo e na mercantilização do lúdico. Assim, algumas conseqüências como a obesidade infantil, comum nos Estados Unidos, passou a ser notada em crianças da classe média de sociedades bastante tradicionais como a chinesa e a da

Índia pelos mesmos motivos: o brincar solitário, as ocupações sedentárias, abundância de alimentos, comportamentos introduzidos de outra cultura. Avalio esse fato como uma interferência com sérias conseqüências que altera padrões estabelecidos tradicionalmente. Para Warnier (2002) isso seria um resultado provocado pela "globalização da cultura" ou pelos "produtos culturais" vendidos no planeta às mais diversas áreas. Pensando como Enriquez (2006) são aspectos relacionados às conseqüências de uma guerra econômica que se intensifica a cada dia com várias conseqüências coletivas e individuais

> "[...] que provoca a dissolução do vínculo social, exclusão em "desvinculação social" (CASTELLS), competição exarcebada, pilhagem do planeta, enfraquecimento dos movimentos sociais, diminuição das lutas sindicais, e, por outro lado, importância crescente das empresas que querem ser "as instituições divinas", e de suas conseqüências ao nível individual: os indivíduos devem se integrar, ou melhor, se identificar às organizações das quais fazem parte, idealizá-las, colocando os valores oeganizacionais – seu próprio ideal do ego – no lugar dos seus próprios valores, transformar-se em instrumentos submissos, dóceis mesmo, e, sobretudo acreditar, se lhe disserem e se eles se sentirem responsáveis enquanto sujeitos que estão a caminho da autonomia"

Para Adorno (2002) os produtos da indústria cultural podem estar certos de serem consumidos mesmo em estado de distração, mas cada um deles é um modelo do gigantesco mecanismo econômico. Ele considera que ela mantém "[...] desde o início tudo sob pressão, tanto no trabalho quanto no lazer, que tanto se assemelha ao trabalho [...] cada manifestação particular da indústria cultural reproduz os homens como aquilo que foi já produzido por toda a indústria cultural". Nesse sentido, a idéia que abstraio é no diálogo com Warnier (2003) sobre o brinquedo como produto da indústria cultural é a de que ela se intromete nas culturas–tradições transformando-as e às vezes, destruindo-as. Isso pode ser constatado pela complexidade de tipos, nos papéis desempenhados por ele atualmente, considerando a variedade e ainda as mudanças profundas da sociedade que ele representa. Essa é uma vinculação do brinquedo nessa indústria cultural que massifica o produto, conferindo a ele um ar de semelhança característico da cultura contemporânea, resultado de um sistema onde cada setor se harmoniza em si e todos entre si, submetendo cada vez mais a criança ao poder do capitalismo.

Nessa direção dois movimentos contrários foram ocorrendo e se fortalecendo ao mesmo tempo, a princípio de forma lenta, porém acelerando-se com o passar das gerações: a multiplicação de pequenas comunidades e a constituição de grandes conjuntos sociopolíticos em que o local e o global se fortalecem. Seriam ao mesmo tempo uma idealização do regional, do local, do grupo a que se pertence, para Enriquez (IB. Id.) "[...] retorno a terra, às músicas e à linguagem local". E ao mesmo tempo o olhar para o mundo, que entra em nossas casas. Em ambos o brinquedo se adequa, pois é construído no lugar, dentro da realidade em

que se insere e é levado a outras realidades diferentes. Esses aspectos foram tomando proporções mundiais nas mais diversas formas.

Atualmente as discussões que são feitas sobre os impactos positivos e negativos da globalização da indústria cultural, como ramo econômico das sociedades modernas e industriais, requerem que se analise uma gama muito grande de produtos como bens de consumo. Esses produtos vão se juntar e concorrer com os da cultura local já que hoje são despejados no mercado brinquedos que são levados pela expansão contínua das trocas mercantis aos recantos mais distantes do planeta considerando o local de sua produção. Assim, as crianças manuseiam brinquedos que foram projetados em um país e produzidos e distribuídos em outro, numa vinculação à sociedade do consumo, prática comum entre os países centrais e periféricos no capitalismo atual.

Segundo Barbosa e Campbell (2006), na sociedade contemporânea consumo é ao mesmo tempo um processo social que diz respeito a múltiplas formas de acesso a esses mesmos bens e serviços. É também um mecanismo social percebido pelas Ciências Sociais como produtor de sentido e de identidades. Independentemente da aquisição de um bem. É uma estratégia utilizada no cotidiano pelos mais diferentes grupos sociais para definir diversas situações em termos de direitos, estilos de vida e identidades e uma categoria central na concepção da sociedade contemporânea. Ainda julgo importante fazer referência ao fato de que também se relaciona aos conceitos atuais de "cultura", mercado, consumo e valores e seu uso no estudo das Ciências Sociais.

Esse é um tema que se mostra instigante pelas indagações de ordem teórica que provoca do ponto de vista do mercado da cultura diante da globalização do brinquedo atual pela assertiva e constatação de que através do brincar a criança se insere na sociedade e é apresentada ao grupo e a valores, crenças, hábitos, ética, sistemas de linguagens, materiais.

5. 2. O papel da televisão no consumo do brinquedo moderno

Segundo Haestinger (2005) há um comportamento diferente nas últimas décadas nessas questões levantadas sobre a globalização, originadas pela televisão, pelo papel que esta passou a desempenhar e a assumir na vida da criança. A televisão alcançou os lugares mais remotos chegando e alterando culturas estabelecidas tradicionalmente em termos do brinquedo e da brincadeira.

Ele considera que essas modificações culturais afetaram as crianças, sendo estas as mais atingidas pela troca de paradigmas propostos pela cultura da modernidade. Elas podem ter acesso a paradigmas e sistemas de outras culturas através do brinquedo que a mídia apresenta e sugere filmes e desenhos animados, entre outros, tornando a criança nesse

contexto bastante diferente em termos culturais e comportamentais daquela das gerações passadas, embora não menos inteligentes e criativas. Brougère (2004, p. 146) considera da seguinte forma essa situação evidente ao confrontar a criança com o mundo do adulto e ao mesmo tempo pondo em cena a infância.

> "[...] que a televisão tenha assumido um lugar central na vida cotidiana da criança é uma evidência, cujas conseqüências devemos avaliar. Constantemente as análises apontam o conteúdo dos programas que giram em torno da questão da violência, ou do sexo. Essas análises se referem à idéia de que a criança é confrontada com imagens das quais devia ser preservada o que levou Neil Postmam a sustentar que não existe mais infância. Acontece que quando nos interessamos pelo brinquedo, o que nos impressiona é, ao contrário, a existência de programas especificamente destinados às crianças, entrecortados por anúncios de produtos dirigidos a elas. Paradoxo da televisão que confronta a criança com o mundo adulto e, ao mesmo tempo, põe em cena a especificidade da infância".

Percebo, portanto, que a televisão tornou-se uma fornecedora essencial, senão exclusiva, dos suportes do brincar, não que a criança receba de forma passiva os seus conteúdos, mas tem a possibilidade de se apropriar deles, de dar-lhes sentido próprio e reativá-los de maneira idêntica à apropriação dos papéis sociais. Ela passa naturalmente para uma relação ativa de recriação. Constato que os brinquedos mais vendidos na maior parte dos casos são os objetos de uma campanha publicitária televisiva. Assim ela tem influencia sobre a imagem do brinquedo, sobre o seu uso e estimula o consumo. A mídia usa no *marketing* de um brinquedo breves imagens, associa-o a um universo que é cada vez mais ligado a uma história e é personalizado, na maioria das vezes através de um desenho animado. Para Brougère (2000, p. 58) essa importância cresceu muito e a dupla brinquedo e televisão é inseparável, produtora de novas representações da modernidade.

> "[...] sua dimensão simbólica, seu conteúdo representativo cresceu tanto em importância que a televisão pode, facilmente, coloca-lo em evidência. Estamos tratando da dupla brinquedo/televisão, inseparável. Através do brinquedo, como por meio da televisão, a criança vê sua brincadeira se rerchear de novos conteúdos, de novas representações que ela vai manipular, transformar ou respeitar, apropriar-se do seu modo. Da mesma forma como para os conteúdos televisivos, os fenômenos do modismo e da mania regem a vida dos brinquedos".

Assim constato que a mídia desempenha nas sociedades ocidentais na cultura da modernidade um papel importante, transformando a vida e a cultura da criança e as referências de que ela dispõe. Influencia particularmente a cultura lúdica, entendendo-a como uma estrutura complexa e hierarquizada, constituída de brincadeiras conhecidas e disponíveis, de costumes lúdicos, de brincadeiras individuais, tradicionais e geracionais[68]. Incluindo ainda nessa cultura um ambiente composto de objetos, e, principalmente de brinquedos.

---

[68] Geracionais se refere a aspectos ou elementos próprios de uma geração específica

Portanto, vejo que a idéia que predomina é a de que o sistema dominante consiste em vender a um público, o que implica em reuni-lo diante da televisão, de modo a que ainda ali esteja no momento dos anúncios publicitários. Para isso, é preciso seduzi-lo, propor conteúdos capazes de estimulá-lo a escolher aquele canal, num contexto em que o controle remoto torna muito mais fácil a troca de programa e a volatilidade do público. Aquilo que parece ser relativamente corriqueiro para o adulto, o fato de ser cortejado de modo a se conseguir alguma coisa dele, vejo que é nitidamente mais raro com a criança, dependente dos adultos que decidem por ela. A escolha lhe é imposta, como muitos outros atos da vida cotidiana. O canal de televisão está numa lógica inversa a ela e tenta atraí-la, seduzi-la, dar a ela alguma coisa que possa despertar prazer, emoção, excitação e, portanto, desejo de olhar, de permanecer diante dela apesar da interrupção para os anúncios, de voltar no dia seguinte e nos outros também.

Vejo como diferencial para a criança e como a atração que a televisão exerce sobre ela porque ao contrário das outras instâncias com as quais ela é confrontada - a escola, por exemplo – foca o seu futuro de forma limitadora e valoriza a educação em detrimento do prazer - a televisão oferece um prazer imediato, na maioria das vezes afastado de qualquer preocupação educativa e visa a satisfação desse cliente. Para ter a criança diante da tela, a TV propõe o que ela deseja e não aquilo que os adultos (pais) podem considerar como adaptado ao que é melhor para ela e ao seu futuro. É o seu prazer que vale, que está em evidência por esse veículo de sedução. Daí vejo que há um perigo nos tipos de sedução que são feitos a ela pela ideologia que carrega.

É nesse contexto que é vendido o brinquedo contemporâneo. Ele permite ao fabricante de um público-alvo se dirigir diretamente ao público infantil sem passar pelos pais. O fabricante concebe um brinquedo de modo que ele seja um astro da televisão o que o obriga a novas imposições. Para isso ele precisa ser: comunicável, ou seja, explicável e desejável por meio de breves imagens; único, ou melhor, não assimilável a outro brinquedo; estar associado a uma linha ou a um universo, de modo que a publicidade seja rentável e se estenda a uma pluralidade de objetos. Portanto, o desenvolvimento da publicidade televisiva transformou profundamente o brinquedo: ele está cada vez mais ligado a uma história, e, em geral por intermédio de um desenho animado que foi transformado no suporte da promoção do brinquedo. Sua dimensão simbólica adquiriu importância, embora muitas vezes o desenho venha antes da materialização dele.

Compreendo que há uma relação de proximidade e dependência entre os dois no investimento da indústria de bens culturais. Ela tem estabelecido seus objetivos ao produzir

brinquedos para a criança consumidora que observa o mundo dos desenhos, filmes e personagens que são transformados em objetos para brincar. Ela revela a imagem que faz da criança, quem é ela para a indústria, do que gosta, o que a faz preferir um brinquedo em detrimento de outro, que brinquedo tem a capacidade de se manter no mercado e se o consumo é um meio de descobrir o mundo da técnica em sua imagem e saber (ib. id.).

Na cultura moderna há constante releitura do que a indústria produz. Ela precisa se atualizar e atingir os novos mercados, assim como as novas crianças. Adorno (2002) considera que os desenhos animados também mudaram, pois outrora eram expoentes da fantasia contra o racionalismo "[...] faziam justiça aos animais e a coisas eletrizadas pela sua técnica, pois, embora os mutilando, lhes conferiam uma segunda vida" é o que dizem os pesquisadores do assunto. Agora eles apenas confirmam a vitória da razão tecnológica sobre a verdade. Há alguns anos o enredo permitia que houvesse ações coerentes e elas só se resolviam no final nas seqüências que davam um sentido à história. Isso mudou: as relações de tempo não são mais as mesmas no acompanhamento do desenho. Elas foram deslocadas de forma que "[...] desde a primeira seqüência do desenho animado é anunciado o motivo da ação, com base no qual, durante o seu curso, possa exercitar-se a destruição: no meio dos aplausos do público, o protagonista é atirado por todas as partes como um trapo".

Ele chama a atenção para o fato de que a qualidade de divertimento converte-se na qualidade da crueldade organizada. Percebo nitidamente essa realidade na variedade de desenhos que são expostos hoje nas diversas mídias. Isso se torna uma observação muito importante, pois das crianças que reproduziam pequenos adultos como em décadas anteriores, estamos hoje em frente a crianças ativas, opiniáticas e críticas "[...] consideramos que estamos vivendo a maior revolução cultural dos últimos anos, revolução esta que renova o pensar, resgatando no homem a figura essencial para direcionar o futuro e o uso adequado da máquina..." (ib. Id.).

Essa é uma perspectiva que precisa ser criteriosamente estudada pelos novos olhares que surgem nessa construção, na medida em que a Indústria Cultural na cultura da modernidade reprime, sufoca e parece desejar que o consumidor a ela se prenda sempre e apenas como eterno consumidor, como objeto dessa indústria. Esse fato se relaciona à dimensão cultural da globalização referenciada por Appadurai (2004) ao considerar que a comunicação eletrônica dá uma tessitura nova ao contexto em que o moderno e o global seduzem pela multiplicidade de formas que assumem, pela maneira rápida como se move no seio das rotinas da vida cotidiana.

Warnier (2003) quando afirma que todas as questões colocadas pela globalização dos mercados da cultura se inscrevem no espaço aberto entre as culturas e a indústria, entre o local e o global. Assim também entre a relação com o passado e a inovação industrial, na preocupação com o destino das inumeráveis culturas tradicionais, levadas pelas turbulências do mercado mundial de bens culturais. Vejo isso como constante tensão. Freud (1930) disse que a sociedade ocidental havia chegado a uma "tensão intolerável" nos seus aspectos políticos e psíquicos e isso redundaria em sua destruição, sua progressão seria ao mesmo tempo sua destruição.

É instigante estudar essa relação diante das mudanças que ocorrem ao longo do tempo pelo fato de que as crianças ao nascerem dentro de uma determinada cultura desenvolvem-se imersos numa realidade já construída que é o resultado atual de uma história de transformações que marca o seu lugar no contato com outros lugares. Isso se altera na medida em que estão expostas a novos olhares diferentes desses, à proporção que são induzidas a conhecerem novos símbolos. Brasil (1988, p.44) diz que "a primeira inscrição do sujeito é feita em relação a um sistema que preexiste a ele". Essa relação da criança com o brinquedo constitui-se, portanto, em uma das primeiras formas de conhecimento do jeito das pessoas conviverem, se expressarem, brincarem, trabalharem, fazerem arte, o que remete a pensar como Erickson (1963) ao afirmar que por meio do nosso brincar durante a infância nos tornamos parceiros do nosso futuro.

Penso nesse fato como algo bem interessante. Vejo que a criança está enredada em sua cultura, é sujeito dominado pelas leis e regras que regem a sociedade, segue o traçado que desenharam para ela e hoje segue na direção que caminha a sociedade ocidental movida pelo racionalismo ou por uma nova barbárie que em uma leitura contemporânea torna a infância uma preparação para a racionalidade adulta e que já desde cedo a faz pensar sob essa lógica.

5.3. A indústria do brinquedo no Brasil

Ariès (1981, p. 90) revela que na pré-modernidade o brinquedo era um produto que nascia das mãos profissionais dos artesãos de madeira, dos produtores de vela, dos caldeireiros e outros artesãos. Eles representavam, de forma reduzida, as coisas e as pessoas

> [...] havia o gosto de representar de forma reduzida as coisas e as pessoas da vida quotidiana, o que resultou numa arte e num artesanato popular destinado tanto à satisfação dos adultos como à distração das crianças. Os museus, sobretudo alemães e suíços, possuem conjunto complicado de casas, interiores e mobiliários que reproduzem em escala reduzida todos os detalhes dos objetos familiares.

No passado eles eram comercializados principalmente na França pelos mascates que vendiam os brinquedos nos grandes entrepostos existentes na época. No final do século XIX, surgiram pequenas fábricas em que a comercialização dos brinquedos teve maior avanço, culminando com sua industrialização. Os materiais foram sendo substituídos: a madeira e tecido, por borracha, celulóide, metal, já numa tentativa de diminuir custos e otimizar a produção num viés mercadológico. Isso revela que a difusão dos brinquedos é também uma demonstração de diversidade de meios sócio-culturais diferentes, uma forma de globalização econômica.

Benjamim (2000) explica que no início os brinquedos não foram invenções de fabricantes especializados, mas surgiram originalmente das oficinas de entalhadores em madeira, de fundidores de estanho. Antes do século XIX, a produção de brinquedos não era função de uma única indústria. O estilo e a beleza das peças mais antigas explicam-se pela circunstância única de que o brinquedo representava antigamente um produto secundário das diversões manufatureiras. Elas eram restritas pelos estatutos corporativos e nesse sentido , só podiam fabricar aquilo que competia ao seu ramo, pela proibição que os fazia dividir os trabalhos em funções específicas

> [...] quando no decorrer do século XVIII, afloraram os impulsos iniciais de uma fabricação especializada, as oficinas chocaram-se por toda parte contra as restrições corporativas. Estas proibiam o marceneiro de pintar ele mesmo as suas bonequinhas; para a produção de brinquedos de diferentes materiais obrigavam várias manufaturas a dividir entre si os trabalhos mais simples, o que encarecia sobremaneira a mercadoria.[...] por conseguinte, entende-se por si só que a venda ou, pelo menos, a distribuição de brinquedos, não era, no início, função de comerciantes específicos. Assim como se podiam encontrar animais talhados em madeira com o marceneiro, assim também soldadinhos de chumbo com o caldeeiro, figuras de doce com o confeiteiro, bonecas de cera com o fabricantes de velas.

Essa situação só se modificou no final do século XIX, quando surgiram pequenas fábricas responsáveis pela maior produção de brinquedos. Sobre essa concepção de brinquedos manufaturados. Benjamin (ib. id.) diz que a Alemanha, além de centro geográfico, foi também o centro espiritual de criação de brinquedos “[...] Nuremberg é a pátria dos soldadinhos de chumbo e da reluzente fauna da arca de Noé; a mais antiga casa de bonecas de que se tem notícia provém de Munique”. Os brinquedos alemães predominaram no mundo todo da época e contaram a história da própria Alemanha e da Europa, especialmente os brinquedos de guerra: soldados, tanques, caminhões, armas, os bonecos representativos da figura de Hittler marcaram uma época no país e na história moderna da humanidade.

Durante esse tempo, a partir da substituição do próprio material de confecção, os brinquedos demonstravam as mudanças que iam ocorrendo nas sociedades capitalistas que nasciam, resultantes das visões diferentes que surgiam dessa temática. Essas sociedade

iniciavam a mudança da concepção de brinquedo para numa nova linguagem mercadológica e competitiva que seguiria impondo à produção, venda e consumo, um produto da Indústria Cultural. A Alemanha hoje continua preocupada com a criação de brinquedos. Essa preocupação é demonstrada na existência da Escola Superior de Estilismo Industrial, única no mundo nesse ramo, situada na cidade de *Halle*, no país, perseguindo a tecnologia e o conhecimento do brinquedo.

O curso tem a duração de cinco anos nos quais o aluno presta uma seleção de acesso e é direcionado a uma iniciação numa empresa de brinquedos mantida legalmente pela escola. O programa curricular é estabelecido conjuntamente pelos professores da matéria "Criação de Brinquedos" e pelos encarregados da empresa. Durante esse ano os alunos deverão dominar as técnicas industriais e artesanais e conhecer as bases necessárias para a construção de modelos. No primeiro ano são abordadas bases artísticas, configuráveis e teóricas do trabalho de *design* e bases socioeconômicas da profissão, para complementar as qualificações pessoais. São incluídos também no primeiro e segundo ano conhecimentos de Psicologia, Pedagogia e Antropologia. O terceiro e quarto ano são reservados para o desenvolvimento de projetos em que o aluno se vê diante de novos objetivos, tecnologias e materiais diferentes para que possa continuar seus estudos sobre figurativos em plásticos ou em exercícios de construção técnica. A seguir vem o estágio numa empresa. As bases são dadas para a construção de brinquedos para crianças normais e as com necessidades especiais.

É interessante perceber como a história do brinquedo vai registrando os diversos comportamentos da sociedade em relação à infância e à criança. Percebo claramente isso quando observo como se processou a distribuição pelo mundo pelos exportadores - aqueles que iniciaram esse processo - e da venda dos produtos provenientes das manufaturas da cidade. Sobretudo da indústria doméstica da região onde foram produzidos e distribuídos depois no pequeno comércio, assim como da mudança provocada pela Reforma Protestante que obrigou muitos artistas que produziam para a Igreja romana a "reorientarem a sua produção pela demanda de objetos artesanais" e a fabricarem "objetos de arte menores para decoração doméstica, em vez de obras em grande formato" (ib. Id.). Era uma considerável mudança que se estabelecia.

A partir do século XIX, com a Revolução Industrial, ocorreu a grande ruptura do brinquedo, o momento em que ele deixou de ser uma peça artesanal, minuciosa, um objeto pequeno, uma peça de decoração, uma arte delicada, característica tradicionalmente estabelecida sobre ele. Passou a ser produzido em escala suficiente para atender à demanda cada vez maior dos centros urbanos em expansão, espalhou-se e penetrou nas mais diversas

regiões do globo. Rompeu, portanto, barreiras geográficas, multiplicou-se e disseminou-se de tal forma que virou mercadoria dentro do nosso universo, adaptando-se a diferentes olhares numa história de transformações contínuas que seguem nesse processo de mudança, bastante perceptíveis na contemporaneidade, conforme observa Brougère (2000, p, 13): "de pesquisa em pesquisa, de análise em análise, ano a ano, pude assistir à transformação radical do brinquedo, à profunda mudança de suas características, do modo de promovê-lo e até de consumi-lo".

Assim, na sociedade industrial moderna o brinquedo tomou caráter de mercadoria, formou seu mercado consumidor com os valores do modelo social atual: a posse, o individualismo onde ser consumidor é ser sinônimo de pessoa bem sucedida. Passou a ter o seu consumo estimulado, especialmente visando a criança, revelou formas e modelos de brinquedos bem distintas, considerando a história dos brinquedos em sua totalidade. O formato passou a ter uma importância muito maior há algumas décadas, do que poderíamos supor inicialmente.

Com efeito, na segunda metade do século XIX eles tomaram maiores dimensões e perderam aos poucos o elemento discreto e minúsculo, até chegar aos formatos atuais. Hoje convivem, lado a lado, brinquedos pequenos e grandes[69]. Vejo que Passado e presente se encontram quando observo crianças com brinquedos tradicionais e artesanais ao lado de outros semi-industrializados e ou eletrônicos e virtuais, refletindo as palavras de Miranda (2001, p. 59) sobre o surgimento de novos comportamentos:

> [...] com o aumento da complexidade em todos os setores da vida, novos padrões de comportamentos, noção de coletivo muito menor do que o individualismo, com novas visões de criança, sociedade com novas significações, fortes elementos que trouxeram consigo a construção de novos elementos para o mundo do brinquedo.

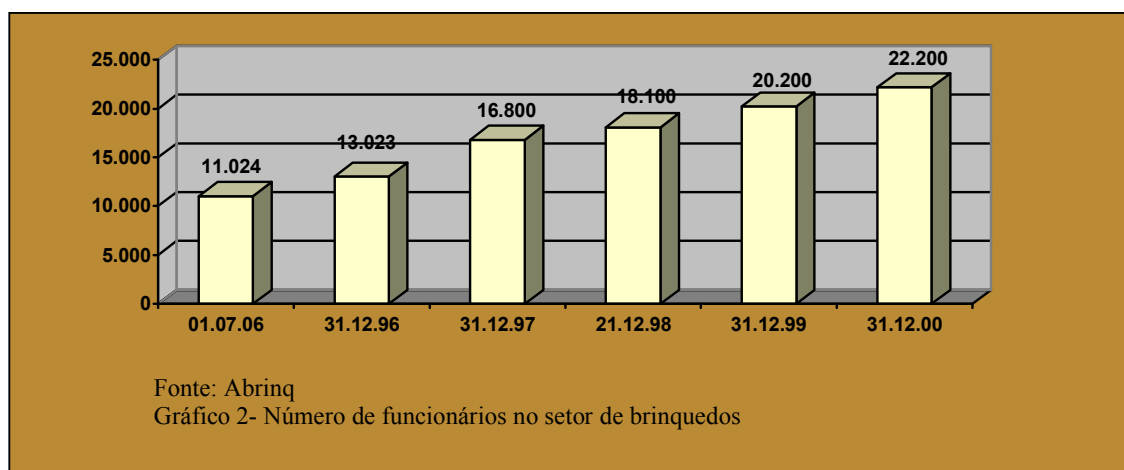
Constato que a indústria dos brinquedos absorveu um entendimento importante – o de que o brinquedo estimula o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional e por isto produz numa grande variedade dos brinquedos dos mais diferentes tipos e modelos, sempre numa perspectiva de representar as funções existentes na sociedade: o da mulher e do homem representado em modelos de pequenos bancários, médicos, enfermeiros, engenheiros, comerciantes etc. Assim, a criança, pela ideologia que esses brinquedos transmitem, só tem a opção de assumir o papel de proprietário dele e nunca de criador, "ele não inventa o mundo: os adultos preparam-lhe gestos sem aventura, sem espanto, sem alegria" (BARTHES, apud WEISS, 1997, p.27).

---

[69] A esse respeito, devo observar que no Brasil a preferência é para os tamanhos grandes. Normalmente a opção na hora de comprar um brinquedo, a escolha recai sobre um volume maior, em detrimento do menor.

A indústria de brinquedo instalada hoje no mundo segue um padrão de concorrência internacional que a obriga a manter alta a escala de produção como parte da indústria cultural. Apesar de minha observação sobre o fato de que na sociedade atual a criança tem pouca liberdade de brincar livremente, de construir seus brinquedos e jogos, é importante ressaltar que existe uma oferta impressionante de brinquedos projetados sob as mais diversas concepções e culturas, em livre circulação do mercado internacional. Até 1830 a estrutura produtiva do brinquedo era a mesma das sociedades antigas, das sociedades antigas pela visão que a sociedade tinha dele. As inovações tecnológicas do brinquedo só vieram a afetá-lo depois de plenamente estabelecidas e só muito depois ele foi transformado em mercadoria da sociedade de consumo.

A indústria do brinquedo movimenta hoje no Brasil, segundo a ABRINQ, em média 777 milhões de reais anuais, num parque fabril localizado basicamente na Região Sudeste com postos de trabalho que promovem 15.300 empregos diretos numa variedade de produção de 4.500 brinquedos atendendo a 35 milhões de consumidores (GRÁFICO 2). Esses dados deixam evidente a importância da indústria que produz brinquedos e promove o brincar, se considerarmos o que revela esses números. Ao mesmo tempo espalham-se artesãos em todas as regiões brasileiras produzindo o brinquedo regional, mantendo a tradição, a cultura local, embora não hajam dados estatísticos nacionais artesanais no país. Por ser um mercado ainda organizando sob a estrutura da economia formal

Fonte: Abrinq
Gráfico 2- Número de funcionários no setor de brinquedos

5. 3. 1. Os fabricantes do brinquedo industrializado

A produção em massa de brinquedo das empresas pequenas e médias tem-se caracterizado pela verticalização de seus processos produtivos e pela especialização no atendimento do mercado interno brasileiro, com uma variedade de brinquedos que se distinguem pela diversidade de materiais, marcas, tipo e destino. Ao observar o brinquedo

contemporâneo vejo que ele oferece à criança as simbologias próprias de uma sociedade em construção contínua e em permanente crise. Dessa forma, retrata nos brinquedos a vida adulta, com os quais a criança deve brincar para se tornar capaz de lidar com suas representações.

Além dos brinquedos modernos já discutidos no capítulo anterior existem os que evidenciam um aspecto também interessante da modernidade nos modelos em oferta, de pequenos bancários, médicos, enfermeiros, engenheiros, comerciantes, etc. Assim, a criança, pela ideologia dos brinquedos industrializados da cultura da modernidade, só tem a opção de assumir o papel do proprietário e nunca do criador, "ele não inventa o mundo: os adultos preparam-lhe gestos sem aventura, sem espanto, sem alegria" (WEISS, 1997).

A criança deixa de ser gestora de seu brincar, de ser criativa para construir seus modelos. Passa a criar em cima do que já lhe é entregue pronto. São poucas as crianças, especialmente as urbanas, que constroem brinquedos. Sua relação com eles é de compra, linguagem já estabelecida pela racionalidade instrumental que submete todos.

As principais empresas do setor de brinquedos do Brasil considerando o volume de produção e porte da empresa – *Estrela, Brinquedos Bandeirantes, Grow, Tec Toy e Glasslite* - produzem grande parte dos brinquedos da criança brasileira e consequentemente a da de São Luís do Maranhão. Atzingen (2001) diz que até a década de trinta, a maioria das crianças brasileiras brincava com bonecas de pano e carrinhos de madeira confeccionados em pequenas oficinas por costureiras e artesãos. Essa era a realidade em São Luís. Somente uma parte da população tinha acesso aos brinquedos importados, carrinhos de lata e bonecas de porcelana, que vinham principalmente da Europa.

A primeira empresa a fabricar carrinhos e aviões de lata no Brasil foi a *Metallurgica Matarazzo*, porém a primeira a produzir brinquedos em quantidade significativa foi a *Estrela*, sob a influência da indústria alemã, surgida no Brasil em 1937. Ela dominou por muito tempo o mercado e marcou a infância brasileira em todas essas gerações. Hoje são mais de 300 indústrias de médio porte que produzem brinquedos no país, segundo dados da ABRINQ[70] (ANEXO D). A Segunda Guerra Mundial favoreceu o desenvolvimento da indústria nacional de brinquedo, devido à dificuldade para a importação. Nesse período ela indústria adquiriu a tecnologia para a fabricação em nível nacional.

Os anos cinqüenta popularizaram o plástico, outro elemento importante nesse desenvolvimento e no acompanhamento das fábricas para seguir as tendências mundiais de fabricação. O grande marco diferencial para a produção e consumo de brinquedo foi o mesmo

---

[70] Disponível em http//www.abrinq.com.br

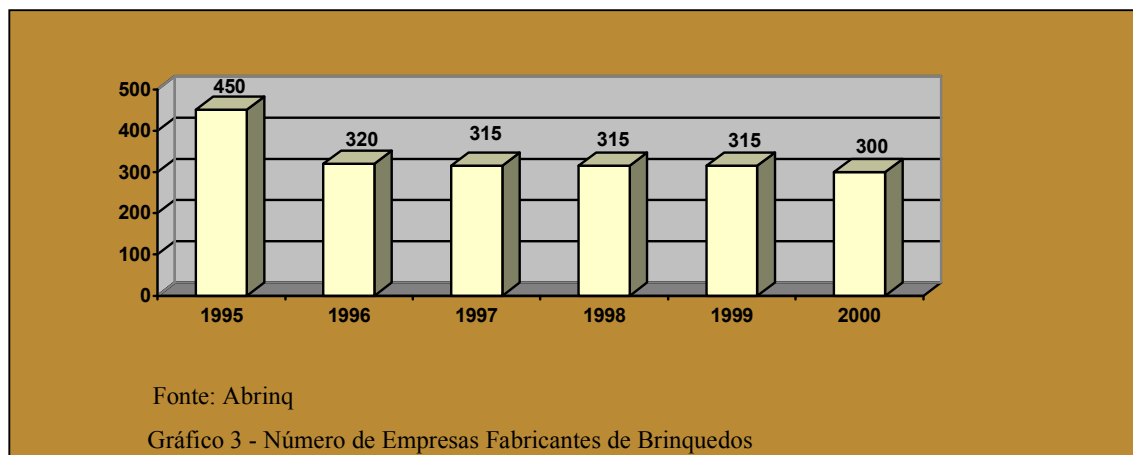
surgimento da televisão que trouxe para dentro de casa o sonho do consumo que as crianças viam através dela. Ao mesmo tempo, os personagens de filmes e desenhos a que elas assistiam materializavam-se em bonecos e jogos, ampliando esses sonhos conforme já discutido.

O brinquedo mesmo na condição de bem da indústria cultural diante da globalização atual, permite à criança uma referência comum, alimenta o brincar e influencia estruturas. Essa cultura não está fechada em torno de si mesma; ela integra elementos externos que influenciam a brincadeira: atitudes e capacidades, cultura e meio social. Os brinquedos nesse contexto devem encontrar seu lugar, cativar seu espaço na cultura lúdica da criança. Por essa inserção, eles são então, objeto de uma apropriação.

Na atualidade a cultura lúdica está orientada para a manipulação de objetos inseridos numa dimensão social. Ela evolui sobre o impulso de novos brinquedos, de manipulações através de jogos eletrônicos, de novas estruturas de brincadeiras, de novas representações, de símbolos e de novos suportes de representações em que o brinquedo é usado.

Essas fábricas associadas à ABRINQ, que compõem o conjunto de produtores do brinquedos no Brasil (GRÁFICO 3.), têm uma história interessante e marcam uma trajetória própria até chegar aos números de hoje. Como um segmento da economia, passam por todos os caminhos da economia brasileira. Segundo o presidente para a gestão 2004/2007[71], a Associação tem uma gestão feita de forma executiva, um Conselho de Administração e a uma diretoria executiva composta por todos empresários do setor. O atual conselho administrativo é composto com representantes das grandes empresas brasileiras: doze (12) membros efetivos na administração, dois (2) no conselho fiscal efetivo e um suplente (ANEXO E).

Fonte: Abrinq

Gráfico 3 - Número de Empresas Fabricantes de Brinquedos

[71] A gestão do Conselho administrativo atual se iniciou em 15 de julho de 2004 e vai até 15 de julho de 2007.

Dessa forma, quinze (15) empresas estão representadas no conselho gestor. Além desse conselho a ABRINQ conta com outras empresas irmãs ou parceiras. Essas entidades desenvolvem atividades em conjunto, trabalham em promoções e eventos em que as ações estão diretamente ligadas à produção, venda e consumo de brinquedos ou ainda a promoções de parcerias em investimentos diretamente ligados à associação.

Os logotipos a seguir (FIGURA 37) representam as empresas, os sindicatos e as associações que estão envolvidos nessa parceria. Todas se comprometem com os projetos, as feiras, os dados estatísticos e outras ações necessárias à permanência da parceria, produzindo brinquedos e outras ações próprias da entidade.

Figura 37 – Empresas parceiras da ABRINQ1. Fundação Abrinq 2. Sindicato das Indústrias de Instrumentos Musicais e de Brinquedos do Estado.de SP 3. ABEMÚSICA - Associação brasileira de Música 4. Instituto da Qualidade do brinquedo e de artigos infantis 5. Federação das Indústrias de São Paulo 6. ABRAPUR – Associação Brasileira de Produtos infantis 7. *Internacional Council of Toy Industrie* – 8. Associação brasileira dos revendedores de brinquedo

Percebo que essa é uma forma que a associação encontra para fortalecer e ampliar seu campo de ações e ao mesmo tempo de promoção dos produtos que são oferecidos por

essas entidades em sua ampla variedade de tipos, modelos e raio de ação para permitir a inserção em vários segmentos do brinquedo, da brincadeira e do jogo.

Não existem dados detalhados disponíveis pelos fabricantes sobre os investimentos e faturamento do ramo de brinquedo, o que se constituiu em uma dificuldade para que eu contabilizasse os números nacionais e de São Luís que estão envolvidos nesse contexto, porém segundo a ABRINQ os cinco (5) principais fabricantes participam com aproximadamente 26% do faturamento total. As vendas de *vídeo games* chegaram a representar 31% do faturamento do setor. Esses dados atestam o desempenho favorável do setor no Brasil, apesar dos problemas enfrentados. O faturamento cresce a taxa média de 8,6% ao ano. Dentre as empresas associadas fabricantes de brinquedo relaciono as maiores do ramo segundo Atzingen (2001)

A *Estrela* foi a primeira, surgiu quando o imigrante judeu-alemão *Siegfried Adler* e sua esposa *Lieselotte* chegaram ao Brasil e resolveram investir na compra de uma oficina de bonecas de pano no bairro do Belenzinho em São Paulo. Eram dezesseis funcionários, 4 máquinas de costura em uma casa de cem metros quadrados comprados a onze contos de réis (ib. id.). Começaram produzindo carrinhos e bonecas de pano, cuja primeira venda foi para as Lojas Americanas (ib.id.). Em poucos anos passou a ser uma indústria automatizada e a produzir brinquedos de plásticos, metal e outros materiais. Em 1940 apresentou o primeiro brinquedo com movimento e som, *o Cachorro Mimoso*. A seguir vieram o jogo de *Pega Varetas* e o *Banco Imobiliário*.

A *Estrela* lançou na década de cinquenta a *Pupi* uma boneca articulada, de plástico que "dormia" e "chorava". Começou a usar o vinil em bichinhos e bonecos. Na década de 60 lançou a primeira boneca mecânica, a *Gui-Gui*, que "ria" quando a criança abria e fechava seus braços, a *Beijoca*, que "jogava beijinhos". Em 1962 veio a *Susi*, a seguir a *Amiguinha*, famosa pelos noventa centímetros de tamanho. Em 1963 foi criado o *Autorama* com pistas de corrida e carros para a habilidade dos garotos. As décadas seguintes, setenta, oitenta, noventa e dois mil trouxeram respectivamente o *Topo Gigio*, o *Falcon*, o *Genius,* a *Amore*, a *Bate Palminha* e a *Sapequinha* utilizando tecnologia eletrônica, a fibra ótica e o fotossensor. Vieram também o *Comandos em Ação*, *Batman, Superman, Star Wars*.

Como a visão de indústria cultural produtiva traz também a possibilidade de ampliação do mercado na união com outras indústrias e multinacionais, assim também vieram as parcerias da *Estrela* com indústrias e outros setores como o *Mc Lanche Feliz* da rede *Mc Donalds*, os bonecos *Suquinha* e *Pozinhho*, do grupo *Pão de Açúcar* e brindes de páscoa da *Lacta* e da *Garoto*. Hoje ela tem uma linha de mais de quinhentos itens e lança no mercado

mais de duzentos novos produtos por ano. A empresa afirma através de seu diretor de *marketing* que as crianças estão cada vez mais exigentes. O licenciamento de produtos tornou-se um aliado importante para a empresa que tem hoje 35% da coleção de produtos licenciados como os que envolvem a linha *CoCoriCó* e Ilha *Ra Tim Bum,* ambos programas da TV Cultura.

Outra indústria de destaque é a *Glasslite*, fundada em 1966 por *Yasuo Yamaguchi*. De produtora de utilidades domésticas passou a incorporar em sua produção os brinquedos a partir de 1973. Foi pioneira em usar os personagens da televisão em seus brinquedos. Criou o *TV Toys* e licenciou produtos da *Universal, Fox, Columbia, Paramont, MC*A e *Toei Company*. Entre os mais conhecidos estão *Super Máquina, Thunder Cats, Jaspion, Tartarugas Ninja, Karate kid, Simpsons* e outros. Produz também brinquedos da linha doméstica, *Maquininhas de Tricô,* Fabriquinhas de Sorvete, Chocolate, Chiclete. Produz ainda cerca de duzentos itens dos quais 40 a 50% são renovados a cada ano (ib. id.).

A *Gulliver*,é outra indústria de importância, fundada por Mariano *Lavin Ortiz*, espanhol de origem que se mudou para São Paulo em 1951 e transferiu sua atividade de construir brinquedos para o Brasil sem ser ainda uma empresa. O primeiro brinquedo a ser construído no Brasil foi o *Forte Apache,* com cercado de madeira e bonecos em PVC. Em 1969 foi inaugurada a fábrica com o nome *Gulliver* homenageando os contos de *Jonathan Swift*. Criaram o *Futebol Club*, o *SOS Comandos*, *Os Guerreiros do Futuro* e o *Robocop*. A empresa cresceu e hoje tem mais de 300 funcionários. Funciona numa área de 15 mil quilômetros quadrados. Na Gulliver, 80% dos brinquedos são frutos de licenciamentos, conforme informa o gerente nacional de venda em notícia veiculada na *Internet*[72].

A empresa tem como principal meta as linhas bebês e educativos com a parceria francesa *Smoby* e com a *Mega Bloks*. Mantém ainda outra parceria com a *Hasbro* e a *MGA/Bratz*. Os bonecos articulados são outro forte de empresa, como *Guerra nas Estrelas* e *Quarteto Fantástico*. O gerente diz que a sinergia entre lançamentos do cinema e linhas de brinquedo é cada vez maior. Na empresa 55% do produto é do país e o restante é importado. Ainda mantém em linha *O Forte Apache* e principalmente os jogos de futebol de botão. Em São Luís esses brinquedos estão à venda em lojas especializadas, no comércio informal, em locadoras de vídeo, farmácia, hipermercados, supermercados e outros.

A *Grow Jogos e Brinquedos*, outra forte empresa é resultado do trabalho e sonho de quatro amigos *Gerald Rinus Reiss, Robert A. Schussel, Oded Grajew e Valdir Rovai,* que

---

[72] Disponível em www.gulliver.com.br. Acesso em 26/18/2006

após a formatura na Faculdade de Engenharia da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo na década de setenta, resolveram montar um empreendimento juntos e após observar o mercado optaram por fabricar jogos ao constatarem que a maioria deles era importado e que ai estava uma boa oportunidade de negócios. O primeiro produto da empresa foi direcionado aos adultos o jogo *War*, uma produção de cinco mil peças vendidas de loja em loja pelos fabricantes, produto bastante vendido em São Luís. O próximo passo foi um quebra-cabeça para crianças e depois para adultos com quinhentos, mil, mil e quinhentos, dois mil e três mil peças. A seguir a *Grow* passou a criar várias linhas de produtos: a *Baby Pré-escolar*, com brinquedos de plásticos para crianças pequenas; kits de atividades, com experiências, pinturas, desenho, dobradura, massinha de modelar; bonecas e bonecos, feitos em tecido ou vinil.

A *Grow* trouxe também os brinquedos da *Walt Disney* a partir de 1982. Mais tarde a *Mônica* e toda a sua turma, *Gugu, Eliana, Bananas de Pijamas* e muitos outros. A fábrica tem hoje mais de quatrocentos funcionários, um catálogo de duzentos e cinqüenta itens, cerca de cem novos lançamentos por ano em uma área de oito mil metros quadrados em São Bernardo do Campo em São Paulo. A *Grow* aposta forte na coleção *Hello Kity,* hoje uma marca de quase unanimidade e grande preferência pelas meninas de classe média com sua grande variedade de artigos com a patente.

A *Multibrink* também é uma das fábricas de destaque. Foi fundada em 1989 pelos irmãos *César e Celso Novaes Vieira e Pedro Bissoli.* Começou fabricando bolas e é uma empresa com bastante tecnologia e equipamento de última geração. Atua no mercado visando principalmente as crianças pequenas. Produz cerca de vinte mil produtos por dia, numa linha de mais de duzentos e cinquenta itens: bonecas, baldes de praias, bicicletas, jogos, triciclos, minibrinquedos, e cartonados. Entre os mais conhecidos estão os bonecos *Turma da Mônica* e da *Disney* e produtos licenciados do *ursinho Pooh e a Barbie* da *Mattel.*

Cito ainda a *Maritel, Rosita, Tec Toy*, como grandes empresas entre as trezentos filiadas à ABRINQ. Chamam minha atenção os seus produtos porque envolvem uma questão fundamental em meus estudos e questionamentos da pesquisa, que é a concepção deles, na medida em que há uma indução por parte da indústria para o consumo do brinquedo que ela cria.

5. 4. A produção do brinquedo e do desejo da criança consumidora

Dialogando com Brougère (2000, p. 18) nessa direção observo que suas considerações dão conta de que a concepção de um brinquedo deve-se apoiar no estudo sistemático dos universos simbólicos que serão explorados na construção de um conjunto de representações ricas enquanto tais, mas também capazes de proporcionar funções lúdicas.

Para ele, criar um brinquedo é propor uma imagem que vale por si mesma, que traz representações e significações de uma cultura e que dispõe de um potencial de sedução. Esses aspectos normalmente seguem uma direção ao conhecer a criança, seu desenvolvimento, interesses e aspectos ergométricos para sua estrutura física. Ele aponta o que é necessário conhecer sobre a criança com vistas à produção de um brinquedo:

- Como ela brinca;
- A formação e o desenvolvimento;
- A periculosidade que o brinquedo e/ou material pode oferecer, observando os cuidados necessários;
- Os diferentes interesses nas diversas épocas de sua vida;
- A ergometria, a fim de bem adequar os brinquedos ao tamanho dela;
- Os brinquedos disponíveis no mercado;
- A história dos brinquedos procurando rememorar a própria infância e os interesses da época.

Nesse entendimento, compreendo de acordo com Brougère (2004, p. 45) que criar brinquedos é produzir imagens que possuam um significado relacionado à lógica do desejo fundador da brincadeira "[...] o fato de o desejo ser submetido à exaltação do estado de infância é uma herança romântica, resultado de uma época que desenvolveu - para usar a expressão de Ariès (1981) - o sentimento de infância. A criança é, então, confrontada com a imagem que a sociedade faz dela, com a encenação de uma valorização que caracteriza a nossa modernidade". Ele ainda nos adverte que essa modernidade não nos deve fazer esquecer uma outra visão do brinquedo que é a sua inscrição no devir e a identificação com o seu papel futuro. O brinquedo é então concebido como um meio de preparar a criança para o seu papel de adulto. É importante, portanto, contextualizá-lo na realidade da sociedade de consumo em que a criança vive hoje.

Essas afirmações promovem minha curiosidade sobre o que move uma indústria a optar por confeccionar este ou aquele modelo de brinquedo numa sociedade moderna, que orientações seguem as fábricas e os artesãos e sob que condições são criados os brinquedos. Para mim, essas informações são importantes, na medida em que conceber ou produzir um brinquedo é transformar um objeto em uma representação. E ao mesmo tempo é introduzir a criança num mundo simbólico, pois a riqueza de um brinquedo não está somente na sua forma de produção, nem só no material de que é feito, mas no que é capaz de possibilitar à criança, pela sua significação.

Assim, encontro no mercado da indústria do brinquedo produtos que resultaram de projetos que envolveram estudos, pesquisas de mercado, numa relação de oferta e demanda como um produto comercial e obedecendo a uma lógica de consumo, à uma lógica racional instrumental e outros que estão como produto globalizado, fruto de outras demandas e representações que são licitados pelas fábricas e introduzida no mercado nacional acompanhando uma tendência mundial, uma moda, uma onda independente de sua história, ou ainda a reprodução do modelo tradicional.

No Brasil é comum transformar em brinquedo, especialmente em boneca, uma pessoa que se destaca na mídia. Assim, surgiram as bonecas Xuxa, Angélica, Sandy, Eliana, Vanessa Camargo, entre outras. São, portanto, representações que a sociedade faz de seus personagens em evidência. Para mim, é como se os adultos também brincassem do faz-de-conta ao criar não uma boneca sem identidade, porém a representação de uma pessoa. Assim muitas vezes ela fica à mercê do *marketing* que envolve o brinquedo novo e submetida à força dele. O fabricante se coloca da seguinte forma sobre isso:

> "[...] A gente tenta descobrir, tem de fazer testes. Quando é um produto de faixa etária maior, que a gente chama de family games, voltado tanto para crianças como para adultos, é mais fácil nós avaliarmos, porque a gente tem experiência de pai, de adulto, tem os jovens da equipe e então podemos tirar algumas conclusões. Muitas vezes, o jogo causa dúvidas, porque é difícil afirmar que o produto vai agradar ou não as crianças. Além de ter toda a parte mercadológica ligada à promoção, propaganda, o jogo ou o brinquedo tem de ser um bom produto para fazer sucesso. Tem idéias simples, não muito sofisticadas, que fizeram ou fazem sucesso por causa do preço, mas, via de regra, dentro do produto tem um conceito interessante e bom. Então, quando a gente tem dúvida, manda testar. Chama as crianças da escola, da faixa etária, temos algumas escolas na região, levamos o produto e testamos. Se elas virarem as costas com 5 minutos de jogo, começarem a bocejar, esquece. A gente tenta se cercar.. pesquisa formal não temos nem tamanho nem escala para fazer" (diretor da Grow)[73].

Para esse diretor-superintendente, da *Grow Jogos e Brinquedos*, a renovação da linha de produção é fundamental e no segmento de brinquedos, os novos produtos têm uma importância talvez maior do que em outros já que ela é o motor do negócio. Ele afirma que essa renovação da linha acaba sendo fundamental para a sobrevivência da empresa no Brasil e no mundo inteiro porque isso faz com que a área de concepção de produto de qualquer empresa acabe assumindo uma importância maior. Hoje, 35%, 40% da linha se renova. Segundo dados seus, só a empresa em que ele trabalha lança mais de cento e dez, cento e vinte produtos por ano porque existe uma demanda cada vez maior por parte da criança por coisas novas. Ele observa que Grow acabou assumindo a liderança em algumas áreas além do brinquedo (já que a empresa opera com outros produtos). Grande parte da linha das empresas

---

[73] disponível em www.abrinq.com.br

em geral é feita a partir do licenciamento de propriedades diversas que são veiculadas pela televisão, cinema, *videogames* e revistas, e que ao saírem na mídia original são posteriormente transformados em brinquedos.

Os dados de licenciamentos no Brasil nesse setor[74] dão conta de números bastante interessantes para a balança comercial brasileira

- 60 agências licenciadas
- 300 ofertas de licença no mercado
- 300 empresas licenciadas
- Receita de 2,7 bilhões
- *Royalties* anuais do setor girando em torno de R$ 156 milhões
- Empregos diretos

Para ter idéia de como o licenciamento funciona, analiso o caso do sapo *Crazy Frog*, de nacionalidade inglesa e que é atualmente o sapo mais famoso do mundo encontrado nos mais diversos ramos do comércio em lojas de decoração, infantil, jardinagem, material escolar, etc. Ele começou a ser licenciado em 2000, primeiro na Europa, depois nos Estados Unidos e Austrália e agora no mundo todo. Seu sucesso é justificado pelos especialistas da mídia, pelo fato de ser irreverente, carismático, diferente de tudo o que existe hoje como proposta de diversão.

Os adolescentes dizem que gostam dele porque tem força na *Internet*, irrita os adultos e professores. A extensão de seu licenciamento para atingir as crianças segue em várias direções de produtos e marcas que o fazem presente nos diversos setores do mundo infantil, tais como os seguintes em que já está licenciado para as seguintes parcerias:

- Tilibra – cadernos
- Marisol – confecção
- Grendene – calçados
- Hersheys – ovos de páscoa
- Riclan – chicles
- Luxcel – mochilas
- Risana – estojos

Além desses ramos, o sapo vai estar presente em salgadinhos, refrigerantes, linha de cama e banho, cartões de expressão social, editorial, álbum de figurinhas, linha de festas, entre outros. Essa expansão do licenciamento mostra a força desse segmento no mundo dos

---

[74] Disponível em www.brazilpromotion.com.br . Acesso em 10/07/2007

brinquedos e similares. Em São Luís esse sapo é bastante comum e está em todas as lojas do comércio formal e informal de brinquedos. A história de sucesso desse objeto traz à tona a questão das importações de brinquedos no Brasil, um segmento que vem crescendo e que eu percebo bastante significativo para um estudo da situação do consumo de brinquedo.

A ABRINQ cataloga em seus dados os índices[75] que veicula pelo endereço eletrônico. Eles indicam que a perspectiva da associação para 2006 foi um crescimento médio de 5% na produção. Em 2005, a indústria de brinquedos faturou R$ 950 milhões. Somando ao segmento do varejo, os números chegam a R$ 2,5 bilhões de faturamento. Ela gera duzentos mil empregos no total de quinze mil pontos de vendas, na medida em que o setor de brinquedos tem investido em tecnologia e pesquisas de mercado, qualificando constantemente o processo de desenvolvimento de seus produtos. Durante a ABRIN/2006 houve o lançamento de 1000 novos brinquedos, além de ter oferecido diversidade e competitividade ao mercado. A estimativa é que ao longo do ano de 2007 a indústria brasileira de brinquedos tenha produzido algo em torno de 100milhões de unidades.

A indústria tem trabalhado no combate à ”pirataria” [76], ao contrabando e ao subfaturamento, que levam uma significativa fatia do mercado brasileiro: algo em torno de 25%. Em 2006, os fabricantes nacionais de brinquedos produziram 4% a mais em volume, o que ajudou a compensar a queda de 3,5% no preço médio registrada pela FIPE de 2005 para 2006 e garantiu mais competitividade aos produtos brasileiros. Para o presidente da ABRINQ[77] é uma luta sem proporções definidas, mas da qual não podem se afastar um momento sequer. *“Estamos atacando em todas as frentes para não sermos devorados por esses três fantasmas"* (a pirataria, o contrabando e o subfaturamento), diz, acrescentando: *"Some-se a isso a bocanhada do governo em 40% de impostos fixos de cada produto"*. [...] *"Com esse excesso tributário, o empresário, não só do setor de brinquedos, mas de toda indústria brasileira precisa ser muito criativo"*, diz o presidente. Como o motor do mercado industrializado não é exatamente o dos aspectos culturais, esses produtos acabam ficando restrito ao ambiente de varejo.

Um fato importante para a indústria brasileira é que o presidente da ABRINQ é o Embaixador do Brinquedo para a América Latina eleito no Encontro Mundial de Fabricantes de Brinquedos, realizado no início de janeiro de 2006 em *Hong Kong*. *“Ser embaixador do*

---

[75] Dados obtidos no site www.abrinq.com.br

[76] A pirataria ou a espionagem industrial e a falsificação são intensas no setor de brinquedos e vem se agravando nos últimos anos. Os brinquedos são fabricados e vendidos, principalmente pelos países asiáticos, antes mesmo de serem lançados oficialmente no mercado pelo dono do projeto. Em 2000, a falsificação e o contrabando representaram cerca de US$ 37 milhões, cerca de 8% do faturamento da indústria (ABRINQ).

[77] Synésio Batista da Costa, presidente no ano de 2006

Brinquedo para a América Latina representa mais ônus, mas também uma grande satisfação, porque o assunto brinquedo é muito bacana na vida de qualquer pessoa. A nomeação pela entidade que representa o setor em nível mundial (International Council of Toy Industries), me obriga a visitar os colegas em toda a América e atuar como um protetor desse negócio, que é o brinquedo".

Pela análise da situação vejo que as maiores dificuldades do setor de brinquedos no mercado brasileiro estão ligadas aos altos juros no país e à questão do câmbio, que é muito favorável aos importadores (QUADRO 20). Diante desse problema, outros como a "pirataria" e o contrabando podem ser considerados questões menores, apesar de serem tão sérias. E esse Vejo não é só um problema dentro do país, pois da mesma forma que a China - país de onde predomina maior parte dos brinquedos piratas - concorre localmente, as fábricas daquele país concorrem em nível mundial, prejudicando a competitividade brasileira lá fora também.

Pelos dados da ABRINQ em 2006, as exportações brasileiras de brinquedo fecharam em US$ 30 milhões. Em 2005, ficou em US$ 27 milhões, o equivalente a 4% da produção. São números insignificantes, considerando-se que o mercado total movimenta R$ 950 milhões (incluindo brinquedos produzidos no Brasil e importados). A ABRINQ tem uma participação efetiva nas exportações. A indústria atua nas principais feiras internacionais como as de *Hong Kong, Nuremberg (*Alemanha*), Nova Iorque* (Estados Unidos), *Paris* (França) e em São Paulo.

	1	2	3	4	5
Faturamento Líquido (R$ Mil)	98891	60435	40580	23363	19757
Lucro Bruto (R$ Mil)	45926	28619	19633	7445	10866
Lucro Líquido (R$ Mil)	2311	3723	314	10871	57
Patrimônio Líquido (R$ Mil)	10016	50789	752	16251	7958
Grau de endividamento (%)	95 %	26 %	98 %	153 %	79 %
Margem Bruta (%)	46 %	47 %	48 %	32 %	55 %
Margem Líquida (%)	2 %	6 %	-1 %	-47 %	0,3 %
Rentabilidade Patrimonial	23 %	7 %	-42 %	67 %	1%

1. Brinquedos Estrela 2. Brinquedos Bandeirantes 3. Grow 4. Tec Toy 5. Glasslite
Fonte: Balanço Anual da Gazeta Mercantil de 2000
Quadro 20 - Principais Empresas do Setor de Brinquedos no Brasil

Cada empresa está sendo obrigada a buscar dentro do mercado aquele que é seu espaço em virtude da concorrência de várias novidades, que acabam ocupando cada vez mais espaço dentro do orçamento familiar. A situação econômica revela que tem sobrado menos dinheiro para comprar brinquedo, apesar da grande pressão da mídia pelo consumo. A tendência é, no curto prazo, a ausência de grandes sucessos na produção de brinquedos, o que gera os *revivals* - relançamento de produto antigo - uma tendência que está acontecendo dentro e fora do Brasíl. Assim, como exemplo aponto a reedição do *Moranguinho, dos Cavaleiros do Zodíaco, Tartarugas Ninja* e a reapresentação também dos seriados Vila Sésamo e Sítio do Pica Pau Amarelo Quanto mais interativo for o brinquedo, mais chance de sucesso ele vai ter e os que demonstram isso, podem ser trazidos de volta.

Essa prática traz suas especificidades. Nem todos os países se comportam da mesma forma. Enquanto nos Estados Unidos, a prática é vender para dentro e fora do país, no Japão é o inverso, os sucessos estão saindo de lá há algum tempo. Um exemplo disso é o que fez a indústria japonesa que criou o seriado *Power Rangers,* herói antigo no Japão: tirou o rosto dos japoneses, adaptou-o ao ocidental introduziu um argumento complementar e vendeu para todo o mundo. Hoje ele está de volta e é um dos seriados do programa infantil de todas as manhãs apresentados no Brasil. Brinquedos que existiam há dez anos no Japão hoje estão entrando nos Estados Unidos. Por exemplo, o desenho animado *Dragon Ball*, um sucesso dos anos 80 chega agora também está nos Estados Unidos. Os grandes sucessos no Brasil têm vindo de fora. A exemplo, os brinquedos da *Mattel* são os mais vendidos em São Luís conforme o quadro que apresento próximo capítulo. Apesar dessa importação, a empresa brasileira tenta investir em criadores nacionais de forma que vários jogos que fazem sucesso sejam criações locais.

A grande questão para os fabricantes de brinquedos é a luta com os importados e seu crescimento, apesar das savalguardas [78] que protegem a indústria local. Nos últimos anos houve um crescimento de importados, embora haja muitas reclamações quanto à qualidade desses brinquedos e as falsificações conforme notícia veiculada pela Revista Veja de 06 de junho de 2007. Segundo a nota no ano de 2006 o Brasil importou 17,6 milhões de bichos de pelúcia chineses e "[...] descobriu-se que algumas empresas chinesas enchiam os bichos de pelúcia com materiais como areia, lixo plástico e resíduos tóxicos de algodão". As indústrias

[78] A partir de julho de 1996, o Governo brasileiro aplicou a salvaguarda sobre os brinquedos estrangeiros, a qual, em 1999, foi prorrogada até 2003. Até 2003 a taxa para a entrada de brinquedos estrangeiros no Brasil permanece acima de 30%. O Acordo de Salvaguardas da OMC estabelece que as medidas de salvaguarda (sobretaxa, cota) devem ser temporárias e impostas quando constatado que a importação causa ou ameaça causar dano grave à produção nacional. Deve ser aplicada em base não seletiva (a todos os países). O período de quatro anos pode ser prorrogado.

são pressionadas pelo preço das matérias-primas, dos derivados de petróleo, de plástico, pela inflação e do câmbio desfavorável[79].

Para pontuar os dados sobre a importação de brinquedo no país conforme dados da ABRINQ, no primeiro trimestre de 2006 elas somaram US$ 23,3 milhões contra US$ 15,1 milhões no ano anterior, para volumes de 2,9 mil toneladas e 4 mil toneladas, respectivamente.As importações aumentaram muito em relação a 2005 em um semestre, com um crescimento de 79,5%. Apesar disso, dados recentes indicam estar havendo um maior controle junto aos portos e aeroportos do País na fiscalização de mercadorias importadas. Em 2004 as importações de 18,8 mil toneladas de brinquedos somaram US$ 63,5 milhões; em 2005, para um volume de 20,4 mil toneladas, o valor foi de US$ 90,3 milhões. Ou seja, um crescimento 8,5% em volume e 42,3% em valor. O preço médio do quilo de brinquedo importado vem aumentando nos últimos anos: US$ 3,38, em 2004; US$ 4,43 em 2005; e no primeiro trimestre de 2006 alcançou US$ 5,85. O preço médio do quilo do brinquedo no mercado mundial está por volta de US$ 10 (QUADRO 21). É um movimento bastante dinâmico hoje nesse setor da economia.

BRINQUEDOS IMPORTAÇÕES			
	US$ Fob	Kg Líquido	US$/Kg
01/2004 até 12/2004	63.525.317	18.801.556	3,38
01/2005 até 12/2005	90.373.674	20.403.814	4,43
Evolução %	42,3%	8,5%	31,1%
	US$ Fob	Kg Líquido	US$/Kg
01/2005 até 03/2005	15.105.135	2.957.012	5,1
01/2006 até 03/2006	23.295.229	4.005.157	5,8
Evolução %	54,2%	35,4%	13,9%

Fonte: ABRINQ / 2006
Quadro 21 – Brinquedos e importações

[79] Há denúncias de que o trabalho nas fábricas de brinquedo da China é bastante difícil para os trabalhadores que viveriam condições inadequadas e irregulares. Um grupo de direitos dos trabalhadores disse ter encontrado "condições brutais" e violações trabalhistas em oito fábricas chinesas que fazem brinquedos para grandes multinacionais.O grupo *China Labor Watch*, que tem base nos Estados Unidos, disse em um relatório divulgado após diversos meses de investigação, que as empresas chinesas, que trabalham para empresas globais como *Disney, Bandai e Hasbro*, dão pouco valor "aos padrões mais básicos do país". "Salários são baixos, os benefícios são inexistentes, os ambientes de trabalho são perigosos e as condições de vida, humilhantes", disse o relatório. O relatório coincide com um período de crescente observação das exportações chinesas devido a preocupações de segurança, uma semana depois que a *Mattel* recolheu milhões de brinquedos, incluindo 436.000 carros de sua linha "*Cars*", porque poderiam conter quantidade excessiva de chumbo.

As importações legais provêm basicamente da China. Um dos problemas a enfrentar é essa concorrência chinesa que dificulta a vida dos fabricantes brasileiros de brinquedos. O presidente da ABRINQ informa que as importações daquele país são em torno de 45% do mercado doméstico, e o fato é que o Brasil estava protegido até o final de junho/2006 com taxa de 8% nas importações[80]. Para tentar barrar o avanço chinês, a presidência da Associação encaminhou ao governo brasileiro adoção de salvaguardas contra a China. O pedido de salvaguardas específicas foi feito sob amparo do Decreto Federal nº 5.556 (ANEXO F), que apresenta as regras das chamadas salvaguardas transitórias que podem ser aplicadas, previstas no artigo. 16 do Protocolo de Acessão da China à Organização Mundial do Comércio (OMC) e que servem para todos os produtos, com exceção de têxteis. Antes, a resolução de salvaguardas era para importação de qualquer país, agora o pedido é uma medida exclusiva para a China.

Para isso a ABRINQ apresentou um quadro de danos e cálculo para reparo desses. A medida é importante, considerando-se que ela produz hoje 70% do total de brinquedos fabricados em nível mundial. Em São Luís na maioria das lojas e do comércio informal os brinquedos feitos nesse país estão expostos à venda. Há um volume muito grande deles nos mais diversos tipos de comércio tanto no varejo quanto no atacado. Os produtos mais importados são a boneca Barbie, o boneco *Max Steel*, os carros *Hot Welles*, os bichinhos de pelúcia, bonecos super-heróis, bonecas de todos os gêneros, carrinhos, e outros brinquedos com motores elétricos que abastecem lojas sofisticadas e as demais. Os vendedores do comércio informal em São Luís informam que os brinquedos chineses baratos vendidos em locais públicos, vêm do Paraguai trazidos por "sacoleiras" e outros revendedores. Para as estatísticas do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior há uma espécie de sede do mercado brasileiro pelos brinquedos chineses. Para a ABRINQ essa situação traz dificuldades para o mercado interno.

Os brinquedos chineses correspondem a 45% do total das vendas do setor no Brasil. Em 1996, os produtos "piratas" detinham 10% do mercado nacional, contra 5% de importações legais. Ao mesmo tempo em que se nota a queda na entrada ilegal de produtos, se verifica que, mesmo com as salvaguardas (ANEXO G) a situação é complicada para o ramo. Apesar dessa situação criada, atualmente, segundo a ABRINQ a "pirataria" não é a maior preocupação da indústria diante de tantos fatores negativos na economia, como os juros, os

---

[80] Em entrevista concedida à *Global 2*1 em 12/04/2007

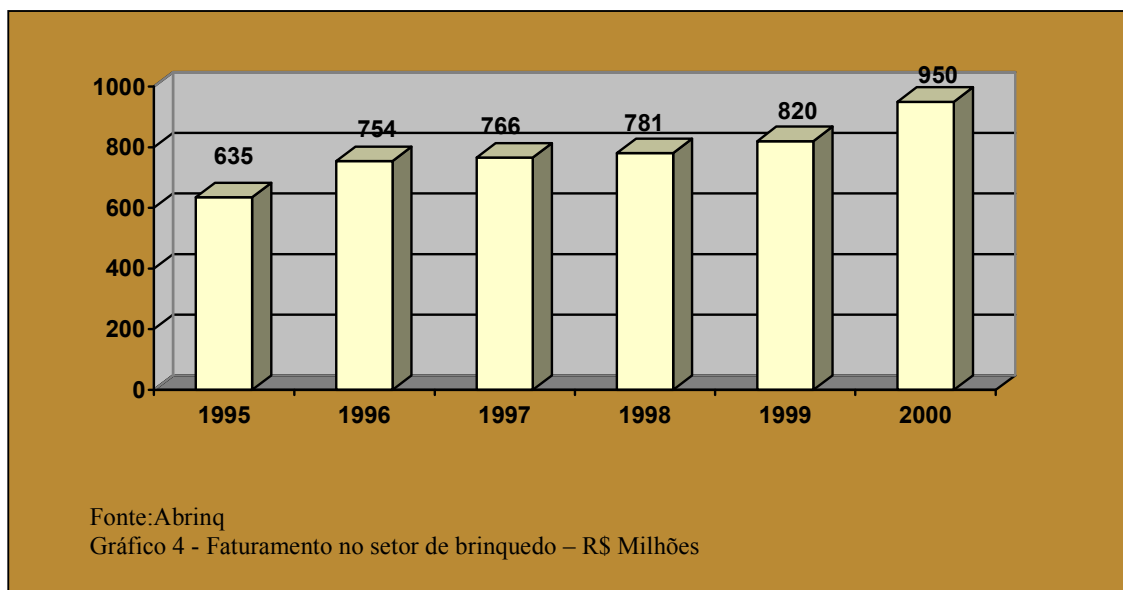
impostos altos, o câmbio, entre outros, porém já teve um peso significativo. Além da concorrência, a indústria enfrenta o câmbio desfavorável às exportações e as altas taxas de juros. Mesmo assim, os fabricantes locais continuam a investir.

Além dele, outro sério problema enfrentado pelo setor é a do subfaturamento nas importações. Para a presidência da ABRINQ a competição com os produtos legalmente trazidos ao mercado brasileiro não é exatamente o problema, mas sim as importações subfaturadas que chegam ao País com um preço declarado muito abaixo da média mundial. Muitos produtos têm não só o volume como o valor declarado abaixo do que realmente está sendo importado. De cada dez brinquedos vendidos no Brasil, quatro são subfaturados, tem origem no contrabando ou são falsificados, segundo a ABRINQ. Esse é um fato que considero bastante grave principalmente quando observo a má qualidade desse produto. Os *recalls* que são repetidamente feitos hoje em brinquedos confirmam essa minha preocupação (embora seja claro para mim que só os brinquedos legais são motivos de *recall*). Os demais são postos diretamente na mão das crianças sem nenhum controle e elas são expostas a todos os tipos de risco que ele contiver.

Mesmo as importações legais acabam sendo beneficiadas pelas diferenças acentuadas nos encargos tributários praticados no Brasil. “Hoje cada brinquedo fabricado no Brasil tem pelo menos 35% do preço composto por impostos, enquanto em outros países não chega à metade disso”, revela o presidente da ABRINQ. Para manter ao menos empatado o faturamento de 2006 com o de 2005, de R$ 950 milhões, os fabricantes ampliaram a produção entre 5% e 6%, já que no global havia uma defasagem de 10% a 15% nos preços praticados atualmente no mercado. Há pelo menos dois anos os preços não são reajustados pela própria realidade do mercado, porém as matérias-primas não param de aumentar, o que traz muita dificuldade ao setor.

Apesar de todas essas observações, as vendas internas foram elevadas em 2006 em no mínimo, 4%. Esse é um percentual considerado bom, pois se manter no mercado não é tarefa fácil no mundo complexo dos negócios, especialmente quando há tantos produtos importados, resultado de um esforço significativo em uma luta o tempo inteiro na busca do consumidor, já que o mercado do brinquedo é global: o mesmo que uma criança brasileira e em São Luís, quer uma de outro país também deseja e é justamente o lançamento que dá vida à indústria. Para os fabricantes se não houver novidades, ninguém vai notar uma empresa. A média de lançamentos ao ano fica entre 1 mil e 1,2 mil. O setor investe, mas corre risco o

tempo inteiro avaliando preferências e tendências de consumo como uma chance de sobrevida. O gráfico 4 nos dá um registro dessa dinâmica em seis anos.

Fonte:Abrinq
Gráfico 4 - Faturamento no setor de brinquedo – R$ Milhões

Como observamos pelo gráfico, há um acréscimo no volume de vendas. Vejo que a incursão por esses dados da indústria é importante para situá-lo como objeto de consumo, assim como para compreender os significados do brinquedo para a sociedade É importante também para observar a contextualização temporal e as diversidades de concepções da cultura material e simbólica como mercadoria. Constato que muitas vezes essas concepções têm tamanha ambigüidade a ponto de não encontrar definição ou um enquadramento adequado a uma corrente epistemológica sobre a temática. De qualquer forma, Segundo Mc Cracken (2003), o consumo moderno é, acima de tudo, um artefato histórico e considera que suas características atuais são resultados de vários séculos de profunda mudança social, econômica e cultural no Ocidente.

5.5. O Brinquedo como objeto de consumo

Os sociólogos discutem hoje quando surgiu a sociedade de consumo na qual está inserido o consumismo infantil. Para estudiosos do assunto como Barbosa (2004), Mc Ckhacken, essa inserção varia do século XV até a XVIII, mudando a quantidade e a modalidade dos itens disponíveis, porém é a partir do século XVI que se registra o aparecimento de todo um conjunto de novas mercadorias fruto da expansão ocidental para o oriente que não eram gêneros de primeira necessidade. Circulavam naquele momento alfinetes, botões, brinquedos, rendas, fitas, veludos, louças, fivelas de cinto, cadarços, jogos, plantas, ornamentos, novos itens de alimentação, bebida e produtos de beleza entre outros. Barbosa (2004, p. 19) cita as mudanças que afetaram a dimensão cultural de forma particular:

> "[...] outras mudanças afetaram a dimensão cultural de forma particular. O aparecimento do romance ficcional moderno, o aumento do grau de literalidade da população, a prática da leitura silenciosa, a preocupação com novas formas de lazer, a construção de uma nova subjetividade, a valorização do amor romântico e a expansão da ideologia individualista são algumas das novidades registradas pelos historiadores. Por fim, o desenvolvimento de novos processos e modalidades de consumo bem como sistemas e práticas de comercialização que buscavam atingir novos mercados de consumidores são algumas outras novidades que irão coroar todos esses movimentos."

Esses novos mercados me parecem estar relacionados ao que Lipovetsky (2006) chama de moda. Ele diz que a moda é o "império do efêmero", ou seja, ele rejeita o poder imemorial da tradição (a pátina) em favor da celebração do presente social, do mundo da vida cotidiana, do aqui e agora indicando claramente que suas referencias não são os antepassados, mas os contemporâneos. O brinquedo também tem aspecto de "estar na moda", estar em evidência e ser o modelo mais vendido, mais procurado, de não ter a facilidade de ser encontrado.

> "[...] é verdade que a moda, desde que está instalada no Ocidente, não tem conteúdo próprio; forma específica da mudança social, ela não está ligada a um objetivo determinado, mas é, em primeiro lugar, um dispositivo social caracterizado por uma temporalidade particularmente breve, por reviravoltas mais ou menos fantasiosas, podendo, por isso afetar esferas muito diversas de vida coletiva."

Penso que esse fato está diretamente relacionado ao fato de que a sociedade contemporânea ser individualista e de mercado. Barbosa (2004) diz que é o império da ética do *self* que em cada um de nós se torna o árbitro fundamental de nossas próprias ações. Não há mais um grupo de referências padronizando nem regras que decidem por e para nós. Estilos de vida e identidade podem ser compostos e decompostos, especialmente os produtos similares e "piratas" caminhando lado a lado em suas funções de mercado, pois eles "[...] permitem que estilos de vida sejam construídos e desconstruídos, lançados ao mercado e utilizados por pessoas cujas rendas certamente não são compatíveis com o uso de muitos deles nas suas respectivas versões originais". Bourdieu (1979) ao afirmar que as noções de gosto – boas ou más - e de "estilo pessoal" tornaram-se mecanismos fundamentais de diferenciação, inclusão e exclusão social.

A partir do século XX já era claramente estabelecida uma sociedade com consumidores diferenciados e novas modalidades de comercialização e técnicas de *marketing* na Europa e Estados Unidos com as vitrines, as lojas de departamento formando sonhos e atiçando desejos através da sedução do olhar e dos investimentos. Essa nova economia surgida em escala global no último quartel do século XX é denominada por Castells (2006) de informacional, global e em rede para identificar suas características fundamentais e diferenciadas e para enfatizar sua interligação. Para mim ela marca definitivamente um papel

de grandes contradições para a criança, praticamente dividindo-as em dois grupos em sua condição socioeconômica, claramente percebida em São Luís conforme identifiquei no capítulo um.

Há o grupo das que vive sem assistência, sem muita objetividade quanto à perspectiva de ocupação agora e no futuro (ou com ocupação além de suas limitações infantis), que sofre com ausência dos pais e de brincar com eles, que convive com males modernos com os quais muitas crianças aprenderam a perceber em sua realidade. Assim como a erotização precoce e violências que lhe roubam o curto tempo de infância e tornam o seu brincar cada vez mais diferente. Outras que vivem ocupadas e assoberbadas de responsabilidades com atividades consideradas modernas e indispensáveis para a construção de seu futuro, como instrumentais para os novos enfrentamentos contemporâneos como aulas de inglês, informática, natação, ballet. Geralmente quando brincam é no computador com o brinquedo virtual.

Segundo Castells (ib.id.) esse sistema tecnológico em que estamos totalmente imersos no século XXI, surgiu nos anos setenta, quando nasceu a revolução da tecnologia da informação. Revolução que foi inicialmente americana; japonesa nos anos oitenta e novamente americana nos anos noventa e se prolonga aos dias atuais. Ela interfere na vida da criança moderna que é forçada a desenvolver uma série de atividades consideradas hoje importantes para assegurar sua sobrevivência na competitiva sociedade em que vive. Isso em função ou da falta de condições de vida dignas ou pela visão de que precisa desde cedo instrumentalizar-se para sua vida adulta.

Segundo Baudrillard (1995), no século XIX, época em que uma sociedade de consumo nos termos em que a conhecemos hoje já se encontrava plenamente estabelecida na França, o luxo e a vontade de consumir eram as preocupações dos moralistas e políticos. Existia uma profunda divisão entre o desejo de consumir e a culpa causada por esse desejo. Este se justificava pela "autoridade científica" da teoria da evolução, que equiparava progresso moral e material, e a culpa derivava dos ensinamentos religiosos e filosóficos, que afirmavam o valor da austeridade.

No século XX manteve-se essa tradição. Weber, ao contrário, via no consumo uma ameaça à ética capitalista protestante. Esta favorecia a frugalidade, o conforto básico, não os luxos e desejos. Durkheim, por sua vez, identificava o consumo com uma ameaçadora anomia social, dada sua dimensão individualista. Esta só podia ser neutralizada pelo potencial agregador da divisão do trabalho, encontrado na produção. Mesmo autores como Charles Gide, Gabriel Tarde, Walter Benjamim, que viam de forma positiva o novo mundo e

aceitaram o fato de que há na atividade de consumo novas possibilidades criativas, temeram de alguma forma o potencial desagregador do individualismo com o qual o consumo estava intimamente associado (ib. id.).

A primeira aparição do consumo foi visto como "epidemia", "ato de loucura", "orgia do gasto", "mundo de sonho" (MC. CRACKEN, 2003)). Alguns historiadores dizem que a revolução do consumo marcou tão profundamente as sociedades que rivaliza apenas com a revolução neolítica nas mudanças que provocou (MC. KENDRICK, 1982). Appadurai (2004) diz que na sociedade moderna a maioria dos objetos do consumo é em grande parte mercadoria, mesmo que às vezes só potencialmente ou durante parte de seu ciclo de vida, na medida em que a própria capacidade de levar adiante a vida cotidiana é estruturada pela moeda e pelas relações de mercado. Essa formação da cultura de consumo surgiu a partir do século XVIII num diferencial de moderno progressista, livre e racional, que segundo Slater (2002) é o modo dominante de reprodução cultural desenvolvido no Ocidente. É, portanto, a cultura do ocidente moderno "[...] a cultura do consumo designa um acordo social onde há relação entre a cultura e os recursos sociais modernos".

Analisando de perto essa realidade vejo um mundo não mais governado pela tradição e sim pela abundância produzida pela organização racional e pelo saber científico. Nesse contexto, o ato e os elementos do brincar foram inseridos como partes do cotidiano e da idéia de fabricar grandes quantidades de mercadoria para vender a um público genérico, portanto sem medida específica para alguém. Excluo aqui a produção para colecionadores. Ao mesmo tempo é necessário observar que o consumo de mercadoria expõe o cotidiano a uma intervenção racionalizada e de larga escala das forças e dos agentes econômicos. Isso é demonstrado de forma muito objetiva no brinquedo como cultura material e simbólica numa exposição constante na produção da cultura do consumo.

> "[...] o consumidor encontra–se submerso numa imensa fantasmagoria de mercadorias expostas em feiras, shoppings centers, verdadeiro mundo de sonhos, constantemente renovados. Os novos processos industriais oferecem oportunidade à arte, à cultura a se deslocar para a indústria e o comércio, e estes espaços se revestem de arte e cultura propaladas pela publicidade, marketing, design, de tal modo a reproduzir a oferta infinitamente, transformada em signos. Os indivíduos obtêm, então, um leque amplo de sensações e experiências, ao mergulhar em mundo de mercadoria; no entanto nem sempre vão possuí-las ou consumi-las diretamente, mas satisfazem-se em tê-las disponíveis, apreciáveis – é a dimensão da produção e do consumo dos signos, ou seja, a produção da cultura do consumo."

Destaco que na cultura da modernidade, cultura e consumo operam como sistema. O brinquedo como cultura material tem uma significação que vai além de seu caráter utilitário e valor comercial. Essa significação consiste em sua habilidade de carregar e comunicar significado cultural (DOUGLAS ISHERWOOD, 1978). É importante observar que esse

significado como dos demais bens de consumo da indústria cultural está constantemente em trânsito. Flui em direção às suas diversas localizações do mundo social com a ajuda de esforços coletivos e individuais de *designers*, produtores, publicitários e de consumidores. O brinquedo nesse contexto é parte de um mundo culturalmente constituído transferindo-se como um bem de consumo e adequando-se a mundos culturais diversos passando a adquirir o significado dado pelo consumidor individual, ou seja, a criança que lhe dá significado, embora de certa forma eu esteja simplificando a complexidade desse movimento na sociedade de consumo, fato que para Mc. Grackeen (2003, p. 101) "[...] uma compreensão plena da qualidade móvel do significado cultural e do consumo pode ajudar a demonstrar parte da total complexidade do consumo atual e a revelar de modo mais detalhado exatamente o que é ser uma sociedade de consumo".

Vejo a necessidade de perceber a cultura como detentora das lentes através das quais os fenômenos são vistos e como determinante para a maneira como são apreendidos e assimilados, pois ela é o plano de ação da atividade humana "[...] ela determina as coordenadas da ação social e da atividade produtiva, especificando os comportamentos e os objetos que delas emanam"(ib. id, p. 110). Enquanto lente, a cultura determina como o mundo é visto e enquanto plano de ação, como o mundo será moldado pelo esforço humano. Isso significa que a cultura constitui o mundo suprindo-o com significado. Na sociedade ocidental contemporânea há uma espécie de uniformidade de pensamento com relação à visão do brinquedo no contexto da cultura material e simbólica. Ele é visto como mercadoria da indústria de bens culturais que se revela nas formas de seduzir a criança para o consumo diante dos diversos modelos que criam. Atribuo esse fato às modificações que sofrem a sociedade, às novas situações e paradigmas sociais, às motivação da mídia, dos filmes, dos desenhos animados, dos jogos virtuais que desempenham papel importante nessa articulação.

Os brinquedos como bens, são como instância de cultura material, uma oportunidade para a expressão do esquema categórico estabelecido pela cultura e para discriminar categorias de pessoas divididas em idade, sexo, classe social. Assim como de espaço, tempo e ocasião, através deles, que são refletidas na mídia, para o qual o *marketing* é um aliado, um importante elemento da sociedade de consumo, um arsenal sofisticado buscando estender sua rede para envolver a criança nesse contexto. Na configuração da indústria contemporânea o *marketing* parece ser o lugar de ligação, o elo que associa os diferentes participantes da rede, para tentar fazê-los convergir na direção do objetivo buscado. Ele pode ser rejeitado, já que as reações às campanhas são imprevisíveis. Ele legitima a união

dos diferentes participantes do pólo de concepção – que envolve fabricantes, publicitários, mídia, distribuidores – a associação deles com as crianças, com os pais e com adultos.

Trata-se, portanto, de exercer um poder sobre pessoas que podem rejeitar a proposta, surgindo um esforço concentrado para ser reconhecido pelos destinatários. Seu apoio é em experiências anteriores e nas pesquisas, no trabalho com protótipo dos projetos. Para isso emprega grandes recursos televisivos para convencer, buscar apoio na imagem de um famoso que apóia o produto, que fala positivamente de seu valor. A idéia é que o brinquedo deve por si só criar alianças, dizer claramente às crianças que elas não podem passar sem eles. É nessa busca de alianças que os brinquedos arriscam a sua sobrevivência.

Percebo que a força do *marketing* está na associação sólida entre o brinquedo e os consumidores e em contrapartida, porém, bastante dialético, sua fraqueza está na dependência desses aliados que podem a vir faltar-lhe a qualquer hora. No que concerne às crianças isso é bastante evidente, pois traem facilmente uma aliança que demonstrava solidez, passando de preferência de um brinquedo para outro rapidamente e sem escrúpulos ou constrangimentos. Seu interesse pelo objeto é muito passageiro, sobretudo quando são crianças que ganham presentes frequentemente Muitas vezes até trocam um objeto sofisticado por outro bem simples, fora do *marketing*. Assim, chego à conclusão de que o grande desafio está no próprio brinquedo que deve conduzir essa aliança de forma a criar raiz e a provocar desejos de relação cada vez mais crescente

Percebo que é uma luta contínua de sedução, pois nada garante a estabilidade do interesse delas por essa ou aquela imagem e nem do tempo que ainda estarão interessadas. Elas são bem situadas para perceber a ilusão, o lado enganador da imagem e a suprimir a dependência. Lembro que a imagem traduz o desejo e o faz no cenário de uma cultura. O brinquedo socializa o desejo, dando-lhe uma forma controlável através da brincadeira. Torna-se, portanto, interessante conhecer as interpretações que ela faz diante dessa indústria, que papéis e valores estão sendo ensaiados a partir do brinquedo globalizado, assim como qual sociedade está a exigir o treinamento operado nas crianças pelos brinquedos disponíveis ao consumo.

Outra forma de observar os significados culturais do brinquedo reside em princípios, idéias ou valores, de acordo com os quais os fenômenos culturais são organizados. Enquanto idéias orientadoras do pensamento e da ação, eles encontram expressão em cada aspecto da vida social e, não menos que em todo o resto, nos bens. Enquanto categorias de pessoas estabelecem os brinquedos de menino e de meninas, ou dos brinquedos para faixa de idade determinada. Nos princípios culturais, vamos ter a delicadeza dos brinquedos das

meninas, a força, a virilidade nos do menino, os da classe alta, os da classe baixa, os modernos, os tradicionais. É um mundo revelador de diferenças e diversidades (ib. id..) que pode fazer dos objetos índices de *status* e classes.

Esse fato moderno tem origens distantes. Apesar de ter vivido outra realidade de sociedade, a da Europa das décadas do início do século XX, Benjamin (2002, p. 250), comenta o fato de que as mudanças que se efetuam modificam algumas estruturas, porém "o mundo está sempre marcado pelos traços da geração anterior e se confronta com eles". No universo da criança isso acontece de forma muito acentuada. Mesmo quando não imita os utensílios do adulto, o brinquedo é uma confrontação - não tanto da criança com o adulto, como deste com a criança, pois é ele que produz e oferece os brinquedos a ela com toda a complexidade que o fato exibe. De qualquer forma na cultura da modernidade alteraram-se paradigmas, variados tipos de brinquedos foram criados, mas o tradicional permanece, comprovando assim a perspectiva de Benjamim e a realidade de um mundo com produtos variados e amplos para vários tipos de consumidores.

Posso a partir daí refletir com Slater (2002) sobre as liberdades do mercado ao se perguntar se o consumidor é um herói ou um idiota do pensamento moderno

> "[...] o consumidor é uma personagem esquizóide no pensamento moderno. Por um lado, é uma figura ridícula e um escravo irracional dos desejos materialistas, triviais que pode ser manipulado na direção de um conformismo infantil massificado por astutos produtores, pela propaganda, a vítima da moda, o *nouveau riche* empenhado em se mostrar melhor que os outros, um *yuppie* que venderia seu direito de primogenitura por um punhado de etiquetas famosas. Exercendo ostensivamente o livre arbítrio, esse consumidor vai contra todas as aspirações dos cidadãos ocidentais modernos a serem livres, racionais, autônomos e a se definirem a si mesmos".

Assim, compreendo que na cultura da modernidade não foram as necessidades infantis que produziram os brinquedos prontos com que as crianças brincam hoje. Os brinquedos atuais, construídos na modernidade, são, na realidade, produto de reflexões da complexidade da sociedade atual em suas contradições e da realidade econômica que desenvolve uma "revolução do consumo". Segundo Mc. Gracken (2003) representa não somente uma mudança nos gostos, preferências e hábitos de compra, mas uma alteração fundamental na cultura do mundo da modernidade atual.

Como tal, admite que são representações dos conceitos ocidentais de tempo, espaço, sociedade, indivíduo, família e estado. Nesse sentido vejo que estamos diante de uma cultura cada vez mais dependente e integrada aos novos bens de consumo que apareceram do século XVI em diante. Cultura e consumo compõem hoje uma relação de mutualidade complexa. O mundo das mercadorias e seus princípios de organização, distribuição e consumo, constituem uma questão fundamental para entendermos o mundo atual. Por um

lado, para compreender a cultura da economia, o uso de bens materiais como utilidades; por outro, para compreender a cultura da economia, o uso de bens simbólicos como comunicadores e demarcadores de *satus* social.

Percebo que essas duas dimensões se imbricam em profundidade, e são por isso produzidas e reproduzidas infinitamente nas relações sociais. A produção em massa de mercadorias vem provocando a supressão do valor de uso em relação ao valor de troca. A mercadoria passou a incorporar valor simbólico, cujo significado se determina por sua posição no sistema de referência. Assim, o consumo não deve ser entendido apenas como consumo de valor de uso, de utilidade imediata, mas também como consumo de signos.

Para mim é interessante perceber que a própria idéia de uma cultura estruturada pelo consumo de mercadorias é considerada muitas vezes uma contradição porque o termo "cultura" foi definido como a preservação social de valores autênticos que não podem ser adquiridos por dinheiro, nem por troca no mercado. Por isso vejo constantemente a cultura do consumo equiparada à "cultura de massa", a uma sociedade em que seus desejos, gostos e poder aumentou recentemente com o dinheiro e os direitos democráticos, de forma a reduzir cultura a consumo.

Essa afirmação traz à luz o que Slater (2002) discute sobre o fato de considerarmos a sociedade contemporânea como materialista, como uma cultura pecuniária baseada no dinheiro, preocupada em "ter em detrimento do "ser", como uma sociedade transformada em mercadoria, hedonista, narcisista, ou mais positivamente, como uma sociedade de escolhas e da soberania do consumidor. Para mim esses comportamentos são gerados de forma que fogem ao controle tradicional, especialmente em relação à criança. Como exemplo cito o fato de que há uma profunda relação para a criança da modernidade entre o brincar e a quantidade de brinquedos que possuem para tal, influenciada pelo consumismo.

Sob esse aspecto observo a pesquisa realizada por Ishigaki (1987) contemplando essa ênfase no "ter". Ele comparou o número médio de brinquedos das crianças japonesas e israelenses, encontrando o seguinte resultado: enquanto as crianças israelenses se sentiam muito felizes por disporem em média de 11 (onze) brinquedos cada uma, as japonesas que tinham menos de 45 (quarenta e cinco) se sentiam privadas. Esse resultado é importante na medida em que as crianças atuais nesses países são remanescentes de uma história de mudanças recentes a partir do pós-guerra.

Nessa direção cabe investigar para a compreensão desses dados como se comporta a criança de país periférico, como o Brasil, em que a média de brinquedos por criança segundo a ABRINQ é de 7,2, (sete ponto dois) ou a dos Estados Unidos em que a média é de

23 (vinte e três), ou a da Comunidade Européia com 26 (vinte e seis) ou ainda o grande número daquela que não dispõe de nenhum brinquedo industrializado, ou ainda as das sociedades antigas ou atuais em que brinquedo é um objeto raro e nem sempre disponível ou a que constrói o seu próprio brinquedo. Assim torna-se instigante para mim discutir o que está envolvido nesse processo que leva uma criança hoje de dois países centrais como os pesquisados a relacionar a possibilidade de brincar com o fato de possuir um maior número de brinquedo e por que a quantidade para ela é tão importante. Pergunto-me também como seria esse contexto em sociedades anteriores a essa visão moderna da necessidade de ter para ser.

Certamente que esses números para a economia de consumo têm uma complexidade muito grande considerando a subjetividade que envolve as questões sociais e a objetividade da economia de mercado. Lembro que para Slater (2002) os valores observados do reino do consumo invadem outros domínios da ação social, de modo que a sociedade moderna é uma cultura de consumo, e não apenas desenvolve especificamente suas atividades de consumo "[...] a disseminação dos valores de mercado para a sociedade em geral ocorre primeiramente porque o próprio consumo se torna um foco crucial da vida social

Pensando assim recriamos na modernidade em número cada vez maior de áreas da vida social por meio do uso de mercadorias, enquanto outros focos, como o trabalho, a religião ou a política tornam-se menos importantes ou menos significativos. Os valores da cultura do consumo adquirem um prestígio que encoraja sua extensão metafórica a outros domínios sociais. Mas, se torna interessante pensar que ao mesmo tempo algo diferente acontece contrapondo-se a essa realidade. Percebo com Castells (2004) que uma nova identidade está sendo construída "[...] não por um retorno à tradição, mas pela manipulação de materiais tradicionais para a formação de um novo mundo divino e comunal em que massas excluídas e intelectuais marginalizados possam reconstruir significados em uma alternativa global à ordem mundial excludente". Vejo essa característica da cultura da modernidade como sua marca principal: ela ao mesmo tempo em que comporta a modernidade, comporta a tradição e acaba sendo um espaço de construção para o novo e o velho conviverem juntos. Essa exclusão de que ele trata está bem direcionada à industria cultural quando usa a mesma linguagem mercadológica estabelecendo categorias na fabricação do produto para atender à demanda sócio-econômica.

As discussões sobre representações e simbologias levantam questões do consumo relacionadas ao brinquedo na cultura da modernidade, alicerçado em uma estrutura de produção, propaganda, distribuição, *design*, pesquisas de opinião, estratégias de mercado, etc. A princípio, o processo do consumo pode ser analisado por uma questão básica, na visão mais

antropológica, que o entende como um processo intrínseco da natureza humana, que se constitui na satisfação de suas carências, contrapondo-se ao da visão econômica que é da geração e satisfação de necessidades. Sociologicamente, o consumo tem como fundamento a satisfação pelo acesso estruturado no qual o *status* depende da exibição ou conservação das distinções sociais demarcadas através das mercadorias consumidas, estabelecendo identidade e vínculos individuais ou coletivos.

Segundo Baudrillard (1991), o consumo tem alimentado o imaginário celebrando simulacros[81] consumistas que se realizam em espaços específicos criados para excitação dos desejos, dos sonhos, dos prazeres em que os *shopping-centers* são um bom exemplo. Ele chama a atenção para o fato de que o consumo na cultura da modernidade é o outro lado da moeda do modo de produção: institui-se estruturalmente em suas formas organizacionais de origem e se mantém pela proeminência dessa cultura. Esse fenômeno tem suscitado o maior interesse em virtude do acirramento das experiências que se efetivam em termos de manipulação psicológica, tendência emergente, fortalecido pelos meios de comunicação. É o estabelecimento de um novo *locus* de produção, a produção do consumo.

Nesse sentido vejo que a produção do brinquedo, a oferta e o consumo se enquadram perfeitamente nas idéias de Baudrillard na medida em que o brinquedo tem história, significado e simbologia própria e entram na cadeia de produção e consumo com a mesma linguagem. Para mim, as categorias que elenquei se comportam de forma diferente nesse contexto: os tradicionais, reconhecidos há várias gerações nas mais diversas demarcações geográficas do globo oriundos de grandes civilizações antigas de um tempo específico que resistiram à passagem das gerações permanecem inalterados, como a bolinha de gude, que herdamos do Egito; o dominó, o cata-vento e a pipa, da China; as pernas de pau e as marionetes da Grécia e Roma, entre outros. Vejo que se mantiveram pela força da história oral, da intermediação de geração para geração. Muitos deles são produzidos pela indústria hoje.

Vejo as outras categorias próprias da contemporaneidade, produzidos com um olhar moderno que o entende e classifica de acordo com o fabricante e esse olhar prescruta visando um público específico que entende a linguagem da sociedade do consumo e a da

---

[81] Baudrillard divide o simulacro em três categorias: simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, otimistas e que visam a restituição ou a instituição de uma natureza à imagem de deus; simulacros produtivos, produtivistas, baseados na energia, na força, na materialização pela máquina e em todo o sistema de produção – o objetivo prometiano de uma mundialização e de uma expansão contínua, de uma liberdade de energia indefinida o desejo faz parte das utopias relativas a esta categoria de simulacros; simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético, operacionalidade total, hiper-realidade, objetivo de controle total.

criança na iniciação social ao consumo. Isto é, um modo novo e específico de socialização em relação à emergência de novas forças produtivas e à reestruração monopolista de um sistema econômico de alta produtividade. O que eu considero muito interessante é o fato de que a mercadoria mesmo no momento da venda, continua sendo uma promessa de certas satisfações ainda não realizadas. A promessa do valor de uso é que é vendida, e essa promessa é feita por meio da aparência da mercadoria, outro aspecto muito interessante para a cultura da modernidade. A estética da mercadoria envolve a representação da promessa não só através da propaganda, mas através da arte de vender, das marcas industriais, do *design*, da embalagem e da forma de mostrar a mercadoria. Todos aqueles elementos da aparência do produto, por meio dos quais ele promete satisfações.

Esse fato me impressiona muito ao ver que a produção da aparência do valor de uso tornou-se uma tecnologia especializada no capitalismo avançado, uma tecnologia alienada no sentido de desenvolver a estética de sua mercadoria, a "segunda pele" independente do corpo material dela. Nesse sentido Wernick (1991) diz que os objetos modernos são produzidos como "objetos promocionais" ou publicitários, valores de uso e instrumentos promocionais de sua própria venda, propaganda de si mesmos. De certa forma, o comércio moderno transfigurou-se numa ciência da fetichicização ou, segundo os termos de Haung (1986), numa "tecnocracia da sensualidade", um dos domínios sobre as pessoas que se efetiva por meio de seu fascínio pelas aparências produzidas tecnicamente pela linguagem que a indústria do brinquedo utiliza, quer seja em relação ao produto ou à embalagem. É essa linguagem que ela mostra à criança

Como resultado dessa sociedade, preparada para consumir em todos os segmentos, observo hoje novidades sem limites em relação ao brinquedo em uma diversidade constantemente ampliada enriquecendo as vitrines das lojas e as exposições dos artesãos. No dizer de Brougère (2004) são novos mundos imaginários, novas tecnologias levadas para o brinquedo "[...] como o telefone celular, os novos modelos de carro que coabitam com modelos antigos que parecem ter atravessado várias gerações. Se algumas representações desaparecem, isto é feito sem trombetas e sem tambores". Os novos brinquedos geralmente são exibidos e inicialmente propagados em espaços específicos como as feiras locais, nacionais e internacionais de brinquedos exclusivos para produtores e revendedores. Espalhados pela mídia, invadem as lojas, os quartos das crianças, os espaços onde elas brincam sem limitações de fronteiras geográficas, sem barreiras - à exceção da socioeconômica - nos casos que exigem poder aquisitivo alto para sua aquisição.

Percebo que a dialética moderna faz articular as contradições do consumo, pois produz brinquedos com alta tecnologia, produtos de ponta em relação à eletrônica, à robótica e à mecânica e, ao mesmo tempo denota a realidade de uma sociedade do desperdício, do descartável que produz brinquedos frágeis com intenção da reposição. Para Willians (1976) a própria idéia de consumo pode ser contraditória. Por isso é necessário discutir a questão de que consumir significa destruir, gastar, esgotar, na medida em que essa é a ênfase produtiva da sociedade capitalista, lógica que vê a necessidade de dirigir o consumo.

> "[...] qualificar o consumo como desperdício, como excesso e esgotamento, é uma questão contraditória em relação à ênfase produtiva da sociedade capitalista; mas nem tanto: o valor econômico está relacionado à escassez e à expectativa de que o sacrifício é necessário à acumulação e à superação da escassez. Na medida em que se atende às necessidades e aos prazeres do consumo se atende às necessidades e prazeres da acumulação. O consumo é também uma forma de produção. A produção econômica está associada não à escassez mas ao excesso. A destruição torna-se o objetivo da produção e o grande problema é o que fazer com o excesso – o excesso de energia que se transforma em excesso de produtos. A acumulação, objeto básico do capitalismo se dá sempre no sentido da centralização e da concentração, e não da redistribuição, como já vimos anteriormente; o desafio é como consumir o excesso. Então o consumo precisa ser dirigido, orientado".

Analisando sobre essa ótica, vejo que os números envolvidos na indústria do brinquedo no Brasil atualmente, diante da globalização como fenômeno cultural, e ao mesmo tempo como espaço de criação cultural por excelência, demonstram que se trata de um ramo da economia que em termos da produção e consumo segue uma lógica estabelecida para atender ao cliente. Nesse sentido o Brasil já produziu 600 milhões de brinquedos de acordo com a Norma Brasileira NBR 11786[82] Isso significa que envolve interesse em balança comercial, impostos, relação trabalhista, legislação, abertura comercial, flutuação, medidas de segurança e qualidade, produtividade, treinamento de recursos humanos, participação em eventos internacionais certificação de conformidade e segurança do brinquedo. Todo esse

---

[82] Essa norma que trata da segurança do brinquedo, refere-se aos possíveis riscos que, mesmo não sendo identificados pelo público, podem surgir durante o uso normal dos brinquedos ou mesmo em conseqüência de abuso razoavelmente previsível. A maior razão para compulsoriedade da certificação de brinquedos é o reconhecimento da necessidade de garantir a segurança e a preservação da vida humana no momento da sua utilização.A certificação de brinquedos, bem como dos demais produtos certificados, é feita por organismos acreditados pelo INMETRO, com base em ensaios feitos, da mesma forma, em laboratórios acreditados pelo Inmetro.Os ensaios, realizados em laboratórios definidos a partir do tipo do brinquedo, são baseados na composição dos materiais constituintes (ensaios químicos) e também na intenção e forma de utilização do brinquedo pelas crianças (ensaios mecânicos). Após a aprovação do brinquedo em todos os ensaios aos quais é submetido, é concedido então o Certificado de Conformidade e a licença para o uso da Marca de Conformidade, que demonstram ao consumidor o atendimento do produto aos requisitos de segurança contemplados na NBR 11786. Cabe ressaltar que os resultados obtidos nos Programas realizados, servem para a verificação da permanência da conformidade de produto aos requisitos especificados, com o intuito de comprovar a eficácia do Programa de Avaliação da Conformidade, bem como o aperfeiçoamento constante da utilização deste Programa. O comprometimento de todo o sistema Brasileiro de Avaliação da Conformidade (SBAC) em buscar a implementação de melhorias, garante ao consumidor, produtos e serviços seguros e adequados às suas necessidades.

arsenal no Brasil é para o atendimento a 35 milhões de consumidores ou 55 milhões de crianças e adolescentes, o que representa dizer o atendimento a 63, 6% de consumidores/crianças na faixa etária de 0 a 14 anos de idade.

As indústrias de brinquedos devem exercer controle extremo ao desenhar os brinquedos para atender a essa população e produzi-los seguindo essa Norma de Segurança do Brinquedo citada. O INMETRO está atento a sua segurança e trabalho na testagem deles. Um brinquedo pode chegar a ser submetido a centenas de provas simulando o uso e o abuso razoavelmente previsíveis que um brinquedo pode receber (ANEXO H). A certificação de brinquedos importados e nacionais no Brasil é um dos modelos de certificação existentes, sendo uma atividade de caráter compulsório (obrigatório), que está baseada na norma referida acima – Segurança do Brinquedo, publicada pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) e regulamentada pela Portaria INMETRO n.º 177, de 30 de novembro 1998[83].

A certificação de brinquedos, bem como dos demais produtos certificados, é feita por organismos credenciados pelo INMETRO, com base em ensaios feitos, da mesma forma, em laboratórios credenciados por esse órgão. Os ensaios, realizados em laboratórios definidos a partir do tipo do brinquedo, são baseados na composição dos materiais constituintes e também na intenção e forma de utilização do brinquedo pelas crianças. Após a aprovação do brinquedo em todos os ensaios aos quais é submetido, é concedido então o Certificado de Conformidade e a licença para o uso da Marca de Conformidade, que demonstram ao consumidor o atendimento do produto aos requisitos de segurança contemplados na norma.

A Associação se preocupa com isso e alerta as indústrias no sentido de respeitar esta norma. Todas as indústrias de brinquedos já imprimem em suas embalagens a garantia de que seus produtos estão de acordo com a Norma. À indústria cabe a responsabilidade de desenhar e produzir brinquedos seguros, assim como recomendar a supervisão adequada por parte dos adultos, conforme o guia em referência.

> [...] Os pais e pessoas encarregadas pelo bem-estar das crianças devem ser experts em segurança. Leia sempre cuidadosamente as instruções, pois assim chegará, junto com a criança, a uma brincadeira sem perigos e a uma maior durabilidade do brinquedo. Não esqueça de tirar e desfazer todas as embalagens de um brinquedo antes de dá-lo a um bebê ou a uma criança bem pequena. Observe que brinquedos para crianças de menos de 36 meses devem ser formados por peças grandes, pois podem ser levadas à boca. Assegure-se que o meio ambiente de um bebê esteja isento de perigos. Brinquedos para o berço e móbiles devem ser retirados do berço quando o bebê atinge cinco meses ou começa a se apoiar nas mãozinhas ou nos joelhos. Animais de pelúcia, chocalhos, colares de contas, nunca devem ser suspensos no berço, no quadrado ou no carrinho, com cordas ou tiras. Não importa que pareçam inofensivos: sempre existe a possibilidade de se enroscarem num botão ou numa fivela da roupa ou de se enrolarem em torno das mãozinhas, dos pés ou do pescoço. Para ter certeza de que a

---

[83] Informações disponíveis na *homepage* do Inmetro: www.inmetro.gov.br

> brincadeira vai ser divertida e sem perigo, aos pais cabe não apenas preocupar-se em escolher corretamente os brinquedos e vigiar a criança que brinca, como estimulá-la a ser responsável e, uma vez que são sua primeira propriedade, ensinar-lhe a usá-los e cuidar deles[84].

Vejo nessas recomendações uma demonstração de que há um percentual de risco nos brinquedos modernos, na variedade de peças e no próprio material de que é composto, outro aspecto a considerar no controle de qualidade. Por isso há uma recomendação quanto à sua utilização nas orientações para revisar os brinquedos periodicamente para detectar avarias menores e recomendar à criança que avise quando o brinquedo precisa ser consertado, assim como não deixá-los na intempérie, pois a chuva e a umidade produzem oxidação e causam danos que aceleram os riscos de acidente. Sugere ainda que devemos ensinar a criança a guardar seus brinquedos em locais apropriados. Vejo que essa atitude pode ser importante quanto à segurança e preservação por que além de não se perderem, pode evitar que caiam nas mãos dos irmãozinhos menores que podem se machucar com brinquedos desenhados para mais velhos. Isto criará também um senso de responsabilidade. Essa é a perspectiva do fabricante.

Acho interessante a diferença dos riscos a que estão as crianças através do brinquedo tradicional e moderno porque também me parece um retrato das mudanças da modernidade. No passado as crianças corriam o risco de se acidentarem confeccionando brinquedos e era comum acidentes com pregos, cortes, marteladas no dedo e machucados em geral. Hoje há problemas com toxidade, alergias, acúmulos de ácaros em pelúcia, asfixia com peças pequenas, entre outros riscos. Em São Luís as crianças acima de cinco anos tendem a se machucar com brinquedos de locomoção como bicicletas e patins. Algumas quedas chegam a ser fatais. "*Essas ocorrências são muito comuns. Com o balão, a criança na hora de encher a bexiga acaba sugando e o material vai parar nos pulmões*" explica um pediatra de hospital de emergência[85]. O Instituto de Pesos e Medidas do Maranhão (IPEMAR) é o órgão representante do INMETRO no Estado e faz a fiscalização dos brinquedos, especialmente em períodos de alta venda como o dia das crianças. A informação é de que a apreensão maior é de brinquedos do comércio informal e de lojas que vendem produtos importados. Outra preocupação são os brinquedos distribuídos por lanchonetes, postos de combustíveis e campanhas em geral, que nem sempre têm a certificação necessária para ser utilizado por crianças.

Quanto à escolha e compra de um brinquedo, a recomendação do fabricante é que o adulto analise e conheça os gostos, os interesses, as faculdades e as limitações da criança a

---

[84] (disponível em www.abrinq.com.br)
[85] Dr. Santiago Servin

quem vai ser oferecido um brinquedo. Para compreender suas significações na cultura, lembra que as etapas de desenvolvimento são diferentes de criança para criança. Há um cuidado especial para os adultos no sentido de evitar comprar brinquedos que agradam a ele, dos quais a criança não participa ou que se mostrem muito complicados. Alerta para o fato de que sempre que for possível, deixar que a criança participe da seleção e compra do brinquedo e, se levá-la à loja de brinquedos, permitir que ela própria pague no caixa. Vejo nessa recomendação comportamentos que põe em evidência a participação da criança como agente ativo do processo cultural na sociedade. O olhar da indústria para a criança através do brinquedo é um olhar de sedução, mas vejo que esse olhar do fabricante é vigiado por saber que ele está sujeito a normas a padrões. Muitos dos *recalls* feitos atualmente, a exigência da análise de todos os lotes de brinquedos importados e a proibição de vendas dos produtos da *Mattel*, são resultados dessa condição.

Para mim todos esses cuidados da indústria não são centrados no prazer da criança, mas na manutenção do mercado numa sociedade que passa a conhecer o Código do Consumidor e seus direitos, entre outros aspectos da legislação que ampara o consumidor. Alguns comportamentos da indústria demonstram essa preocupação. Cito como exemplo uma notícia veiculada na internet de uma menina paraplégica americana[86] que desejava saber por que não havia Barbie com as suas limitações de locomoção e para isso buscou a *Mattel*. Ao mesmo tempo ela exigia essa retratação, o que fez a empresa buscar uma produção antiga de Barbie em cadeira de roda e enviar a ela para atender a essa exigência.

Essa é a linguagem da Indústria Cultural da modernidade, da sociedade de consumo, da cultura material contemporânea. O comportamento e, as formas de comercialização, o que e por que se consomem de capitalismo e de suas instituições e de cultura material, dos mecanismos de consumo, são linguagens do materialismo da vida contemporânea que envolve o patrimônio cultural, o interesse de *marketing* e propaganda mesmo que não signifique qualidade de vida. Adorno (2002) observa que o sistema inflado

---

[86] "A mãe de uma garota norte-americana de oito anos enfrentou a Mattel, fabricante da Barbie, e conseguiu para sua filha uma boneca em uma cadeira de rodas. A menina, Morgan Kelly, tem uma atrofia muscular que a obriga a se locomover em cadeira de rodas e queria encontrar uma Barbie com a qual se identificasse. A menina havia ficado frustrada ao perceber que nenhuma entre as dúzias de bonecas de sua irmã mais nova tinha uma deficiência física. Foi por isso que a mãe, em dezembro de 2005, procurou a empresa para conseguir uma boneca que viesse em uma cadeira de rodas. Apesar de atualmente não vender bonecas em cadeiras de roda, a Mattel já produziu, em 1997, uma boneca da linha Barbie chamada "Share a Smile Becky", deficiente. E foi justamente esse produto, hoje fora de circulação, que resolveu o problema de Morgan. A Mattel encontrou uma unidade em seus arquivos e a enviou à menina."Quando eu mostrei à ela, ela sorriu de orelha a orelha", contou Angela. "Ela dizia: 'Mamãe, é igualzinha a mim, é igual a mim". Disponível em www.verdadeabsoluta.net/comportamento

pela indústria dos divertimentos não torna, de fato, mais humana a vida para os homens "[...] a indústria cultural continuamente priva seus consumidores do que continuamente lhes promete. O assalto ao prazer que ação e apresentação emitem é indefinidamente prorrogado".

Vejo, em face dessas considerações, que o ato de brincar possui diversas interpretações e variações e não pode ser entendido de forma engessada, sem alterações ou interfaces. Tenho a convicção de que os brinquedos estão vinculados à comercialização da cultura material para fins simbólicos de diferenciação, atribuição de status, pertencimento e gratificação individual sinalizando para algum tipo de consumo particular ou para um tipo de sociedade específica com arranjos institucionais, princípios classificatórios e valores particulares. Inevitavelmente chego à conclusão de que a atividade de consumir na cultura da modernidade pode ser considerada um caminho vital e necessário para o auto-conhecimento ao mesmo tempo em que o mercado começa a se tornar indispensável para o processo de descoberta de sua identidade, numa forma nova de descobrir identidade pela reação aos produtos em oferta.

Baseio-me para essa afirmação no pensamento de Benson (2000, p. 55) para o qual comprar é um meio de ajudar na busca da identidade "[...] creio que a reconfiguração do fazer compras como um processo de busca, uma atitude vital que vai muito além das associações tradicionais da compra ou do ter que pode ajudar na busca da identidade e do significado." Para Barbosa e Campbell (2006) a verdadeira atividade do consumo no mundo – deve ser entendida como um processo que resulta da manifestação ou da "conversação em realidade" de algo que antes eram meramente latente. Isso, naturalmente, levanta uma questão muito interessante quanto à mudança cultural e à natureza da sociedade contemporânea que me leva a refletir se a amplitude e a difusão da atividade de consumo contribuíram para modificar nossa visão de realidade. E ainda se o mundo que vivenciamos vem sendo em grau acentuado cada vez mais moldado por nós para satisfazer desejos. Ou, se isso significa que agora aceitamos – se não implicitamente – uma teoria que considera a realidade um produto de nossos desejos.

Todos esses questionamentos me remetem à percepção do consumo na discussão que fazem hoje as Ciências Sociais na medida em que vejo alguns autores considerar a sociedade de consumo como aquela que pode ser definida por um tipo específico de consumo, o consumo de *commotity sign*[87], como vê Baudrillard (1995). Para outros, a sociedade de

[87] Para Baudrillard uma distorção do capitalismo pela obliteração do valor de uso pelo valor de uso e troca dos produtos, poderia ser encarado como uma confirmação do poder e da influência do hedonismo auto-ilusivo na sociedade e no consumo contemporâneo (BARBOSA, 2004, p. 55).

consumo englobaria características sociológicas para além do *commodity sign* "[...] como consumo de massas e para as massas, alta taxa de consumo e de descarte de mercadorias per capta, presença da moda, sociedade de mercado, sentimento permanente de insaciabilidade e o consumidor como um de seus principais personagens sociais (BARBOSA, 2004)

Para Barbosa (ib. id.) é necessário ter clara a distinção entre sociedade e cultura porque para muitos autores como Jameson (2001), Bauman (2001), Baudrillard (1995) entre outros, a cultura de consumo ou dos consumidores, é a cultura da sociedade pós-moderna, e o conjunto de questões discutidas sob esse rótulo é bastante específico. Ele inclui a relação íntima e quase casual entre consumo, estilo de vida, reprodução social e identidade, a autonomia da esfera cultural, a estetização e comoditização da realidade, o signo como mercadoria e um conjunto de atributos negativos atribuído ao consumo tais como: perda de autenticidade das relações sociais, materialismo – superficialidade, entre outros.

Por outro lado, observo que autores como Slater (2002), Miller (2004), Mc Cracken (2003), Campbell (2006), Bourdieu (1979), investigam o consumo sob a perspectiva das razões que levam as pessoas a consumirem determinados tipos de bens, circunstâncias e maneiras; o significado e importância do consumo como um processo que media relações e práticas sociais; as relações das pessoas com a cultura material e o impacto desta na vida social; o papel da cultura material no desenvolvimento da subjetividade humana; a possibilidade da elaboração de uma teoria sobre consumo que apreenda todas as suas modalidades e em que medida ela funciona como uma janela para o entendimento de múltiplos processos sociais e culturais.

Uma das peculiaridades da indústria nesse contexto de consumo é a necessidade constante de lançar novos produtos. No Brasil, aproximadamente 800 novos brinquedos são lançados por ano, associados às modernas tendências internacionais e à competente tecnologia inerente e numa estreita dependência com a indústria eletrônica. De acordo com dados da ABRINQ[88], os produtores brasileiros de brinquedos industrializados investiram 277 milhões em qualidade e produtividade, de 1996 a 2000. Fecharam 2006 com 130 milhões de unidades, contra 115 milhões do ano 2005.

Esses dados são reveladores a respeito da indústria cultural do brinquedo, setor que cresce em produções nacionais e licenciamentos no atendimento às diversidades do mercado cada vez mais exigente. A exemplo, o diretor de *marketing* da Estrela em entrevista diz que *"na média um produto que antes ficava três anos na prateleiras do varejo hoje fica*

---

[88] Dados disponíveis em http//www.abrinq.com.br

um, no máximo". Esses dados reforçam a característica do consumo moderno, de fluidez nos produtos contemporâneos que requerem a cada dia um mais novo, uma tecnologia mais avançada que vai alterando a durabilidade e permanência deles no mercado.

Essa discussão me remete aos questionamentos sobre o que muda para uma sociedade onde a criança não é construtora do seu brincar como a atual, mas tem ao seu dispor um volume muito grande de tipos, modelos e marcas diferentes e onde ao mesmo tempo ela brinca com brinquedos prontos, para alguns autores, brinquedos híbridos sem identidade reconhecida como fruto de uma indústria cultural. A evidência para esse questionamento está no fato das crianças preferirem brincar com brinquedos industrializados e virtuais. Isso me leva a pensar que o consumo na sociedade moderna está ligado às forças globais de produção, circulação, inovação tecnológica e relações políticas que "[...] permitem mapear e sentir na vida cotidiana aspectos que de outra forma nos parecem extremamente distante e presentes apenas nas discussões políticas sobre as desigualdades regionais e sociais" (BARBOSA, 2004, p. 45).

Considero importante observar essas questões, pois elas se tornam interessantes, na medida em que Benjamin (2002, p.25) reconhece que quanto mais a industrialização avança, mais o brinquedo se subtrai ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais. Para ele, de modo geral, é o ponto de vista extremamente exterior, a técnica e o material, que permitem ao observador penetrar fundo no mundo dos brinquedos, pelo seu significado**.** Considero esse aspecto levantado por Benjamim interessante para nossa sociedade e revelador da situação atual, especialmente por que é a técnica que chama a atenção da criança na fabricação do brinquedo e as inúmeras funções que eles apresentam, num jogo de sedução.

Barbosa (2003) diz que o consumo está preenchendo, entre nós, uma função acima e além daquela da satisfação de necessidades materiais e de reprodução social comum a todos os demais grupos sociais. Adquiriu uma dimensão e um espaço que permite discutir através deles questões acerca da natureza da realidade. Observo que só começamos a estudar as mídias em relação à dimensão do consumo no início da década de oitenta, quando vimos a proeminência da revolução industrial no surgimento da sociedade contemporânea. Torna-se interessante perceber essa questão entre as crianças atuais que são dotadas de opinião, vontade, escolha e de vontade própria o que decorre da interpretação que a sociedade faz delas, como preconiza a modernidade, sem esquecer que as infâncias são múltiplas e inventadas como produto social e histórico. Nesse sentido, existe aquela que está à margem das novas tecnologias, *dos games*, da *internet*, da multimídia, sem acesso aos produtos de

consumo e compondo dados estatísticos da infância de rua, da prostituição e do trabalho infantil, nas instituições de enclausuramento, a infância Ninja de Dorneles (2006).

Ao mesmo tempo a infância *cyber,* (Ib. Id.) aquela atingida pelas novas tecnologias, que segundo alguns estudiosos vai ficando cada dia mais difícil governar, como seres que nos escapam, frente a um cotidiano invadido diariamente por informações, modelos, estilos globais e já não tão ligadas à sua realidade local dadas as mudanças sociais problematizadas pelos efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que as afetam. Crianças que desconhecem o seu entorno e que têm uma centralização em seu quarto, transformado numa sala informatizada, um quarto globalizado que reconfigura a infância. Para Horn (2003, p. 153) "[...] a construção do espaço é eminentemente social e se entrelaça com o tempo de forma indissolúvel, congregando simultaneamente diferentes influências mediatas e imediatas, advindas da cultura e do meio onde estão inseridos seus atores". É importante lembrar, para fazer um contraponto, que para Baudrillard (1997), esta conexão ao mundo faz parte não de uma união global, mas de sua dispersão e fragmentação, pressagiando um mundo de simulacros que fazem desaparecer a distinção entre o mundo real e o destes meios onipresentes.

Na cultura da modernidade cabe à criança um papel como cliente ativa e influenciadora dos pais nas compras, conforme pesquisa realizada pela *Kits Experts* e divulgada pela *Cartoon Network,* realizada no período entre 2004 e 2006, para desvendar hábitos de consumo, uso de novas tecnologias, expectativas sobre o futuro de 1.200 crianças entre 6 e 11 anos[89]. Entre as constatações, o estudo revelou que as crianças não só influenciam os pais na hora de consumir, como também já são consumidoras ativas e, muitas vezes, ganham o próprio dinheiro.

Do total de meninos entrevistados:

- 43% responderam que são consumidores diretos, mas que compram com o dinheiro dos pais ou parentes;
- 39% compram o que desejam com o dinheiro que ganham de mesada;
- 18 % pedem as coisas que gostariam de ter, ou seja, são consumidores indiretos**.**

Entre as meninas, a realidade não é tão diferente:

- 46% compram com dinheiro de terceiros,
- 35% com a própria mesada
- 19% são consumidoras indiretas

[89] Nota publicada no jornal O Estado do Maranhão de 24 de julho de 2007

A pesquisa também analisou como as crianças se comportam na hora de consumir, conforme os anos vão passando.

Entre as crianças de 6 e 7 anos:

- 49% são consumidoras diretas com o dinheiro dos pais;
- 3% delas fazem compras com o próprio dinheiro;
- 21% apenas pedem, influenciando as compras dos pais.

Dos 8 aos 9 anos:

- O número de crianças que compram com o próprio dinheiro cresce para 29%
- O número das que compram com o dinheiro dos pais, que é 42% delas.
- Os consumidores indiretos são 19%.

Dos 10 aos 11 anos:

- As crianças ficam mais independentes e o número das que compram com o próprio dinheiro empata com as que compram com o dinheiro dos pais, em 42%.
- Nesta idade apenas 16% são consumidoras indiretas.

Lembro que há crianças que não fazem parte dessa estatística porque não compram, não têm mesada e estão à margem dessa realidade. Quanto aos lojistas diante da criança em situação de compra, me afirmaram que gostam quando ela vai à loja, porque apesar de manipularem os brinquedos, mexerem na organização das gôndolas, influenciam na decisão da compra e acabam fazendo os pais comprarem além do que previam.

A criança produz formas de comunicação com seus pares, e esta produção está ligada ao mercado para a infância, que está sempre dizendo o que espera dela, o que precisa ou deseja, como um canal básico para o consumidor. Atualmente o mercado funciona acordando os estímulos, desejos e anseios inerentes à natureza do brinquedo que desejar incluir na brincadeira. E como resultado da propaganda que cria demanda maciça (GRACIOSO, 1998, p. 21), na medida em que esta visa transmitir um estado mental à criança.

> "[...] a força da propaganda está na sua capacidade de estabelecer contato e informar. A propaganda alia um poder de persuasão que não se consegue com nenhum outro instrumento de comunicação com o mercado. a propaganda informa ou relembra o consumidor da existência do produto, persuade-o dos benefícios de que poderá desfrutar se compra-lo e o predispõe a fazer tal compra. Enfim, a propaganda satisfaz a primeira premissa do binômio que simboliza a posse do mercado: domínio da mente do consumidor e domínio do ponto-de-venda".

Ao analisar as crianças de diferentes classes sociais, o estudo revelou que as crianças de nível socioeconômico alto e médio são as que mais compram com o dinheiro da própria mesada, enquanto o número de crianças que pedem as coisas é bem maior entre os níveis médio e baixo:

- 48% das crianças de classe média,
- 44% das de classe alta,
- 37% das de classe média-baixa
- 33% das de classe baixa.

Entre as que pedem as coisas que gostariam de ter:

- As de classe baixa aparecem em primeiro lugar, com 22%,
- Seguidas pelas de classe média-baixa, com 18%.
- Classe média com 11%,
- E classe alta, com 10%.

Fonte: adaptação de Cartoon Network / 2007

As 1200 crianças entrevistadas também foram questionadas sobre quais são as coisas em que mais gastam dinheiro. Guloseimas, salgadinhos e sorvetes foram as mais citadas. Em uma segunda etapa da pesquisa, meninos e meninas de 6 e 7 anos e de 10 e 11 anos foram observados em um momento de compra. Cada um deles recebeu R$200 e deveria comprar objetos de três diferentes temas: brinquedo, roupa e tecnologia. As crianças podiam escolher as lojas onde queriam comprar. Para isso levaram em média 72 minutos para finalizar o processo para buscar, escolher e adequar os produtos de tecnologia selecionados ao orçamento. Mas os meninos escolheram os produtos de tecnologia bem mais rápido do que as meninas. O resultado da compra foi o seguinte (QUADRO 22)

Gastos	**%**
Guloseimas (doces)	3%
Salgadinhos	7%
Sorvetes	4%
Bebidas	9%
Brinquedos e jogos	3%
Outras coisas	6%
Roupas e acessórios	4%
Videogames	3%
Música	%
Leitura	%

Fonte:Cartoon Network / 2007

Quadro 22 – Consumismo Infantil

Diante dessas reflexões, minha compreensão é que através de ações diversas no manuseio com o brinquedo a criança na cultura da modernidade é introduzida na sociedade de consumo com suas características peculiares e diversas linguagens. Essa introdução se dá de diversas formas diante de um brinquedo, qualquer que seja sua categoria. Relaciono as ações que ela desenvolve para agir de acordo os incentivos que recebe da seguinte forma:

- Interessa-se e demonstra curiosidade pelo mundo social e natural, no manuseio com o brinquedo ou com a brincadeira e o jogo, formula perguntas, imagina soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, busca informações e confronta idéias;
- Estabelece algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e de outros grupos ao observar brinquedos e brincadeiras diferentes;
- Participa ativamente na resolução de problemas que o brinquedo, a brincadeira e o jogo propõem;
- Estabelece relações simples entre modelos diferentes de brinquedos na comparação de dados;
- Confronta suas idéias com as de outras crianças ou com adultos durante as brincadeiras;
- Formula coletiva e individualmente conclusões e explicações para a existência de brinquedos;
- Utiliza diferentes formas de brinquedo, brincadeira e jogo no contato do mundo social e natural:

Não apresento essas ações pensando que significam receitas, moldes ou a afirmação de que todas as crianças reagem da mesma forma. Porém, que representam um movimento permanente e contínuo no manuseio com o brinquedo que ocorre de forma natural. Ela constrói sua própria forma de conhecimento em atividades permanentes. Esse processo de retroalimentação com temas relacionados ao mundo social e natural moderno, bem como de épocas pré-modernas, ocorre na intermediação do adulto que a ajuda a perceber regras de outros tempos assim como os materiais próprios dos brinquedos tradicionais.

> "[...] devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. Os adultos poderão ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ ou em livros e revistas. Para a criança é interessante as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às regras atuais, saber do que eram feitos os brinquedos etc. Oliveira (1998, p.16):

Esse reconhecimento é importante na medida em que pelas representações que são estabelecidas entre ela, as simbologias e os significados, a criança percebe os objetos. Essa realidade se estende a todos os ambientes onde interage e em condições nas quais ela começa a pensar o mundo, conforme Oliveira (1998, p.16):

> [...] da realidade extraem-se os elementos para pensar o mundo. É a partir da realidade de cada um – seja no meio rural ou urbano, seja de uma região pobre ou rica, seja de pessoas privilegiadas ou marginalizadas – que se pode entender o Brasil e o mundo, atingindo níveis cada vez mais amplos em generalização.

No ambiente e na convivência diária, independente do desejo ou das intenções dos que convivem com a criança, vão sendo passados valores e informações sobre o mundo e ela vai compreendendo que nesses espaços está presente concretamente a própria vida social. A rede de relações sociais, políticas, econômicas e culturais aparentemente invisíveis começam a ser identificada por ela, assim como a organização desse espaço. Para entender essa dinâmica da sociedade e da relação espacial ela vai delineando suas impressões e percepções de um mundo que “não é, mas está sendo” (SANTOS, 2001, p. 105), que é construído a cada dia. E compreende que ela é também responsável por ele, como produtora também de cultura.

Considero, portanto, que dentro de uma só cultura ela brinca com temas comuns como educação, relações familiares e vários papéis que representam as pessoas integrantes dessa cultura. Assim como o brinquedo representa o ambiente, o contexto, também se constitui numa parte da cultura posta ao alcance da criança e, na condição de seu parceiro na brincadeira, conforme Gabarino (apud BOMTEMPO, 2000).

Concluo, portanto, que há uma relação profunda entre brinquedo, mercado e valores conforme pude constatar durante todo o estudo deste capítulo.

6. O BRINCAR EM SÃO LUÍS: a tradição e a modernidade no encontro entre o local e o global.

Fonte: PORTO, Iris / 2007

"É pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência".
Chateau (1987)

O capítulo discute o brincar em São Luís através dos brinquedos e brincadeiras tradicionais e modernas. Analisa o brinquedo regional, o consumo e venda nas feiras e exposições. Observa nesse contexto o olhar do artesão, do lojista, dos pais e da criança para o ato de brincar. Examina o brinquedo vendido nos shoppings, nas lojas de comércio varejista e do comércio informal. Considera as quatro faces da cidade e a relação direta entre o ato de brincar que tem determinado o brincar com brinquedos tradicionais, regionais, industrializados e/ou virtuais.

6.1. O brincar do lugar

O exame da literatura sobre modernidade, cultura, indústria cultural, brinquedo e mercadoria já feitas até aqui me permitiram constatar que estudar o brinquedo na modernidade é vê-lo sob o olhar do adulto e da indústria cultural agindo sobre um lugar e ao mesmo tempo sobre todos os lugares. É também desenvolver uma visão da infância, pensando-a como categoria social. Reflito com Almeida (2006) que estudar a experiência da infância significa revisitar os conceitos de encolhimento e transitoriedade relacionados a um período que, segundo Arendt (1971) e Benjamim (2002) caracteriza-se pela ausência e incompletude. Assim, vejo que pensar a infância como categoria social exige compreender que não há um entendimento linear de tempo. É preciso apreender tal categoria como elemento que é submetida à constante lógica de reificação, correspondente ao olhar da sociedade para a infância por aspectos sociais, políticos e econômicos que mudam ao longo da história do lugar.

Tomo como referência para essa realidade no Brasil e em São Luís, a história e nesse sentido nossas tradições e ao mesmo tempo as interferências que fomos sofrendo à medida que a modernização foi construindo seu perfil e alterando a sociedade e seus sistemas. E nesse sentido, a primeira referência à criança no Brasil é na carta de Pero Vaz de Caminha ao rei de Portugal, D. Manuel "[...] também andava ai uma outra moça. Com um menino ou menina ao colo, atado com um pano (não sei de quê) aos peitos, de modo que apenas as perninhas lhe apareciam. Mas as pernas da mãe e o resto não traziam pano algum" (SOUSA, 2004). Assim, nessa primeira apresentação há apenas uma demonstração da surpresa perante a nudez dos índios brasileiros (ib. id.). Nenhuma referência a brinquedo ou brincadeiras é feita nesse momento, embora eles existissem.

A história revela que o brinquedo tradicional e o regional, assim como a maioria das brincadeiras e jogos desenvolvidos no Brasil são frutos dos povos primitivos, da colonização, da miscigenação e da imigração no lugar. As heranças nesse sentido vieram das três etnias que deram origem ao povo brasileiro. Aponto o Maranhão de muitos índios, portugueses e negros como um lugar que se tornou um dos grandes locais de confrontos de culturas. Um desses aspectos foi um processo do regime da escravatura, marca de um tempo e de um lugar, que apresentou um padrão de organização de sociedade alicerçada no poder. Para Lima (1981, p. 44),

> ”[...] a colonização portuguesa no Maranhão realizou-se sob forte inculcação religiosa e forte regime de escravatura. Trabalho forçado de escravos negros - especialmente vindo dos Açores - e indígenas, explorados por ociosos patrões, os primeiros colonizadores aportados que passaram a viver preguiçosamente com a exploração do escravo.”[...] cada branco de casa ficou com duas mãos esquerdas, cada negro com duas mãos direitas. As mãos do senhor só servindo para desfiar o rosário no terço da virgem, para pegar as cartas de jogar, para tirar rapé das bocetas ou dos cornîboques; para agradar, amolengar os peitos das negrinhas, das mulatas, das escravas bonitas dos seus haréns”

Nesse comportamento cultural os significados dessas relações se processam através de sistemas simbólicos e em padrões organizados com base nessas significações. Na passagem para a cultura moderna, esses padrões foram sendo modificados e outros foram criados, com formas de organização cada vez mais adaptativa ao novo momento. A sociedade ludovicense foi gestada a partir dessa organização, tomando caminhos que a conduziram à realidade que vivencia hoje, em que as crianças experimentam os impactos positivos e negativos dos efeitos da modernidade sobre a vida desenhada para elas.

Para que eu pudesse compreender o ato de brincar da cultura da modernidade em São Luís, foi necessário ampliar o olhar para perceber a população do lugar, suas especificidades, o modo de vida, a tradição e a modernidade que permeia a vida no estado. Nessa direção, a população maranhense atualmente é formada majoritariamente por crianças e mora principalmente na zona urbana, de acordo com o levantamento do censo 2000. Há um total de 5. 651.475 habitantes distribuída em 217 municípios. As tabelas 23, 24 e 25 abaixo revelam os números:

0 a 4 anos	5 a 9 anos	10 a 19 anos	20 a 29 anos	30 a 39 anos	40 a 49 anos	50 a 59 anos	60 anos ou mais
691.788	679.688	1.444.422	950.298	663.283	486.267	329.815	405.914

Quadro 23 – População residente de 10 anos ou mais de idade
Fonte: IBGE – Censo demográfico, 2000

Total	Homem	Mulher	Urbana
5.651.475	2.812.681	2.832.794	3.364.070

Quadro 24 – População residente por grupo de idade
Fonte: IBGE – Censo demográfico, 2000

Total	Alfabetizada	Taxa de alfabetização
4.379.999	3.142.789	73,4

Quadro 25 - População residente por sexo e situação de domicílio
Fonte: IBGE – Censo demográfico, 2000

Vejo o povo do meu estado em constante dificuldade e luta na busca pela sobrevivência. Uma comprovação do que afirmo é a pesquisa realizada em cidades com mais de 100.000 habitantes pela Fundação Getúlio Vargas *“O Mapa do Fim da Fome*” em 2001. Ali o Maranhão é apontado como o Estado mais pobre da Federação (TABELA 9). Esses

dados basearam-se nos censos das décadas de 70, 80, e 90. Os indicadores sociais revelam que grande parte da população vive abaixo da linha da pobreza. É uma situação bastante comprometedora em termos da qualidade de vida nos termos considerados pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUDE). Considerando esses dados do IBGE, é clara a situação de dificuldade em que vive a criança maranhense, consequentemente a ludovicense, apesar de na capital os indicadores serem melhores do que no restante do Estado. Apesar disso, ela reflete a situação do estado inteiro porque suas quatro faces revelam os contrastes e as dificuldades porque passam o estado. A tabela a seguir revela os dados sociais do Estado, que apresentam as baixas taxas que representam as condições das crianças que vivem no lugar.

INDICADORES	1992	1993	1995	1996	1997	1998	1999
1. Taxa de mortalidade infantil	70.7	67.5	62.0	59.6	57.6	55.7	54.2
2. Taxas de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais de idade	35.2	36.6	31.7	33.1	35.8	29.6	28.8
3. Taxas de analfabetismo funcional das pessoas de 15 anos ou mais de idade	61.8	59.8	57.7	56.6	55.5	53.0	52.8
4.Taxas de escolarização dos adolescentes de 15 a 17 anos de idade	51.0	56.3	63.0	65.3	68.3	72.3	75.1
5. Percentual de estudantes de nível superior ou mais de idade	2.5	4.6	4.6	6.0	3.3	3.2	5.1
6. Média de anos de estudo da população de 15 a 55 anos de idade	3.7	3.9	4.1	4.3	4.3	4.6	4.6
7. Percentual de domicílios particulares permanentes com saneamento básico adequado	4.2	5.8	11.6	11.7	11.1	9.7	8.4

Quadro 26 – Síntese dos indicadores sociais do Estado do Maranhão
Fonte: IBGE , Síntese dos indicadores Sociais, 2000

Esses dados mostram a situação de carência da criança e uma inadequação financeira para a aquisição de brinquedos industrializados e virtuais, o que remete a pensar imediatamente na permanência dos brinquedos tradicionais e regionais predominantemente no Estado. Suas necessidades vitais de sobrevivência se equiparam às dos mais pobres países do mundo. Faço essa comparação considerando a forma oficial como são coletados e apresentados esses dados pelo PENUD, embora esteja atenta aos comentários de Sen (2000)

em sua análise sobre esses indicadores de qualidade de vida considerados por ele como estabelecedores de padrões uniformes. Ele contrasta com as visões mais restritas, como as que identificam desenvolvimento com crescimento do PIB, aumento da renda per capta, industrialização, avanço tecnológico ou modernização. Para ele, embora esses aspectos sejam importantes as liberdades são essencialmente determinadas por saúde, educação e direitos civis. Portanto, pobreza é uma privação de liberdade, que se caracteriza por vários elementos, tais como:

- Subnutrição em pessoas vulneráveis;
- Pouco acesso a serviço de saúde, saneamento, água tratada, luta contra morbidez, morte prematura;
- Desfavorecimento;
- Desigualdades entre homens e mulheres;
- Negação da liberdade política e dos direitos civis básicos;
- Ausência de direitos e liberdades democráticas.

Sen (2000) diz que existem boas razões para que se veja a pobreza como uma privação de capacidades básicas e não apenas como baixa renda. Assim considera cinco tipos de liberdades instrumentais que estão diretamente relacionadas a essa situação em que incluo o Maranhão, assim como São Luís, de forma muito clara:

- 1. liberdade política;
- 2. facilidades econômicas;
- 3. oportunidades sociais;
- 4. garantia de transparências nas ações governamentais;
- 5. segurança protetora.

Para mim, a realidade do brincar da criança ludovicense de determinados segmentos à luz das reflexões de Sen (ib.id.), está de um lado na negação da liberdade substantiva que rouba delas pessoas o direito a saciar a fome, de obter nutrição satisfatória ou remédio para doenças tratáveis, oportunidade de vestir-se ou morar de modo digno, do acesso à água e ao saneamento básico. Ao mesmo tempo processa-se no roubo da infância, da inocência, do tempo livre, das áreas e espaços suficientes para as brincadeiras, nas condições de moradia apertadas e das oportunidades para desenvolver jogos e de brincar com brinquedos. De outro lado, na luta cruel de sobrevivência que a obriga a buscar cada vez mais as condições financeiras para tal, e em uma perspectiva de futuro competitivo para a

convivência do mundo do trabalho, que exige novos enfrentamentos e a priva de tempo livre para brincar, ocupando-lhe com aprendizagens e atividades consideradas produtivas.

Procurando compreender essa situação em São Luís vejo que, conforme os registros da Fundação Nacional de Saúde (1996), a população está distribuída em um centro urbano com 122 bairros que constituem a região semi-urbana e 122 povoados que formam a zona rural. A cidade está dividida em 15 setores fiscais e 257 bairros, loteamentos e conjuntos residenciais. Das pessoas residentes com mais de 10 anos de idade, 93,10% são alfabetizadas e o município apresenta Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) superior ao restante do Estado, conforme já apresentado, o que se torna o aspecto mais marcante para as condições de qualidade de vida. Essa população é distribuída da seguinte forma (QUADRO 27):

• Homens	406.400 habitantes
• Mulheres	463.628habitantes
• Menores de 10 anos	653.963 habitantes

Quadro 27 – População de São Luís
Fonte: IBGE / 2006

Focando o olhar para a formação de São Luís até chegar às condições em que vive hoje usufruindo de uma condição diferenciada do restante do estado, encontraremos o início de sua história como resultado do insucesso das lutas na África e da anexação de Portugal à coroa espanhola que fez os portugueses “esquecerem” a região, despertando o interesse dos franceses a ocuparem a área, segundo Feitosa e Trovão (ib. id.). Nessa intenção fizeram várias tentativas para chegaram ao local que viria a ser a cidade Na primeira delas, três caravelas sob o comando de *Jacques Riffau* em 1594 chegaram em solo maranhense. Não lograram êxito em seus intentos pelo naufrágio do navio principal da expedição. Os desentendimentos entre os tripulantes fizeram alguns voltarem à França. Os que permaneceram procuraram fazer amizades com os nativos.

Houve mais duas tentativas de chegada no local, porém a definitiva só aconteceu em 1612 quando *Daniel de La Touche, Rasilly e o Barão de Sancy* ancoraram em frente à ilha do Maranhão. A oficialização da cidade ocorreu a 8 de setembro de 1612 (data em que se comemora a fundação da cidade) com uma cruz erguida e o toque de artilharia do forte e dos navios franceses ancorados em frente a ele segundo Feitosa e Trovão (ib. id.). Os portugueses tomaram São Luís de volta três anos depois e seguiu-se uma relação histórica lusitana a partir daí entre a coroa portuguesa e essa região da colônia, formando o *ethos* ibérico.

> "[...] no ano de 1615 os portugueses reafirmando as conquistas ultramarinas de Portugal, expulsaram os franceses. Um outro Estado nacional em formação, que também se arvorara com a dignidade do absoluto, lançou sobre a terra e seus habitantes o *ethos* ibérico e suas convenções. Outros planos territoriais foram então traçados: uma cidadela, capaz de expressar e confirmar a autoridade política do rei de Portugal e a ideocultural da Igreja, deveria ser erguida, exatamente no lugar do forte francês. E São Luís se formaria empoleirada sobre um promotório no geral, hoje, toda a parte antiga da cidade parece desafiar o tempo que passa e as mutações urbanas que ele acarreta."

A capital do Maranhão desempenhou importante papel na produção econômica do Brasil Colônia durante os séculos XVIII e XIX (RIOS, 2005). Se ao longo do primeiro século de sua existência, o núcleo central dessa cidade, do ponto de vista urnbanístico apresentava-se, de maneira geral, bastante simples, no final do século XVIII, que abrigava uma população de 17.000 habitantes (SERFHAC, 1970) começou a ser fortemente alterado. Até por volta de meados do século XVIII, quando foi elevada à categoria de cidade em 1677. São Luís apresentava um dos menores graus de desenvolvimento urbano dentro dos domínios coloniais (SANTOS, 2003). Em 1682 o Senado da Câmara de São Luís, em face da realidade da vida material dos habitantes da cidade, se queixava "[...] era tal e tanta a miséria, que o geral dos moradores, e ainda os mais qualificados, andavam vestidos de pano de algodão grosso, tinto de preto".

A colonização portuguesa lhe deu um perfil de um lugar europeu e a herança de uma arquitetura típica dessa região "[...] num traçado urbanístico concebido por Francisco Frias de Mesquita, na verdade concepção hispânica, pois Portugal se encontrava sob a dominação espanhola "[...] com um conjunto urbanístico de caráter civil, que compõe o Centro Histórico e se constitui um dos mais representativos e ricos exemplares traçados urbanos do Brasil" (RIOS, 2005).

Esse patrimônio histórico e cultural lhe rendeu pela UNESCO em 1997 o título de Patrimônio Cultural da Humanidade. Com um perímetro definido pelos tombamentos em nível federal e estadual de cerca de 35.000 imóveis associados aos períodos colonial e imperial em seu perfil arquitetônico, São Luís é uma cidade que irradia influências às demais áreas do Estado, modelando comportamentos, orientando fluxos, regulando mercado, impondo gestos, gostos e atitudes para os seus moradores e circunvizinhos, especialmente os da área metropolitana.

A presença de povos diferentes em São Luís gestou no lugar costumes, falas, mitos[90], objetos, brinquedos, brincadeiras e jogos típicos da influência do colonizador que caracteriza as cidades históricas brasileiras. As fachadas de azulejo estampam os perfis

---

[90] Eliade (1972) aponta que os mitos são considerados histórias verdadeiras pelas pessoas crédulas neles. Por vezes, atribui-se ao mito um caráter sagrado, ou seja, de verdade absoluta e inquestionável.

portugueses, franceses e holandeses que formataram o jeito europeu, nessa mistura do antigo e do moderno que lhe compõe e atinge as crianças. As memórias do passado de São Luís retidas no Projeto Reviver[91] em contraponto à parte moderna revelam a convivência de duas cidades em uma só, dois lugares bem diferentes: a cidade moderna e a antiga, ambas expostas nos panfletos e apelos turísticos à visitação, um convite a rememorar a história da colonização, nas toadas de boi, nos cantos dos cacuriás[92], nas danças e nas lendas indígenas que alguns brinquedos e brincadeiras locais revelam em seus significados e simbologias.

Como parte da microrregião Aglomeração Urbana de São Luís, a cidade é abraçada por duas baías, a de São José e a de São Marcos (FIGURA 38). Essa localização também permite muitas histórias e lendas, além de uma paisagem e brinquedos típicos de área litorânea, o que fez Guimarães Rosa (1946) escrever em forma poética sobre a localização do Maranhão

> "[...] veja, a costa do Maranhão é o desenho, a linha frontal duma gaivota em vôo, desdobrar-se d'asas: ela encerra um V, um golfo aberto em ângulo. O lado esquerdo desse golfão é a baía de São Marcos, baía de Tubarão, há quem o diga. Na verdade, por ali dá muito esqualo, às vezes enxameiam, e o tempo, à noite cheira a melancia. No foco, a ilha onde se situa a capital, numa esplanada sobre outro golfete – este braço da baía, em que saem os estuários de dois rios. São Luís tem água por três lados".

Figura 38 – Mapa da localização de São Luís

[91] Segundo Adrès et al (1998) desde o segundo quartel deste século, o Centro Histórico de São Luís passou a ser objeto de atenção de vários autores e observadores que reconheciam a importância do acervo cultural que representava seu patrimônio arquitetônico e urbanístico.

[92] Dança do cacuriá é totalmente ludovicense, criada por sr. Alauriam Campos de Almeida e figura popular e conhecida pelos seus trabalhos na comunidade de um bairro de São luís, Ivar Saldanha, entre 1972 e 1973, uma dança nascida após a derrubada do mastro na festa do Divino onde as caixeiras se reúnem para dançar.

Nas últimas quatro décadas São Luís vem experimentando mudanças consideráveis em seu perfil físico, político, econômico e social, processo que se iniciou na área da Praia Grande, com a intensificação das atividades portuárias favorecendo a concentração comercial, expandida através de aterros e novas construções. A história dessas mudanças foi acontecendo a partir do porto e das casas comerciais – armazéns de tecidos, de ferragens, de secos e molhados, lojas de venda a varejo e outros ramos comerciais que se instalaram no lugar. A cada dia as ruas iam se enchendo de gente, de pequenos comércios e vendedores ambulantes e de barracas de peixe. Quitandeiras, também ocupavam, usavam e produziam o espaço citadino.

Homens e mulheres se apropriavam de um pedaço de rua, largo, praça, mercado, feira ou pórtico de prédios, estendendo um pano sob o chão ou utilizando uma pequena mesa para expor objetos ou alimentos à venda e ainda em tabuleiros. "[...] com produtos artisticamente arrumados em varas ou tabuleiros, outros trabalhadores andavam pelas ruas a gritar: eram os pregoeiros que se espalhavam por todos os cantos da cidade, enchendo as ruas de sons e produtos" (ib. id.).

Portanto, o movimento de mercantilização nessa área se iniciou quando a cidade começou a atentar para a dinâmica da venda, quando o lugar passou a ser o pólo de atração para vendedores e fregueses. Esse movimento dinâmica cultural do lugar acolheu brinquedos, brincadeiras e jogos trazidos em navios de além mar na proa e nos porões pelas mãos européias, e memórias africanas que em solo maranhense vieram compor uma nova história construída a partir das lembranças da terra saudosa; a dos conhecimentos nativos que somaram aos demais, formando uma identidade, um jeito de lugar. Esse jeito de brincar colonizador e nativo percorreu as ruas, quintais, sítios, atravessou o tempo e se mistura hoje aos brinquedos industrializados numa convivência entre o artesanal e o virtual e é a mesma que observo em contextos sociais diferentes na cidade atualmente.

É nesses cenários que brinca a criança em São Luís, pois ela está em toda parte: nas ruas, nas praças, nas praias, nos condomínios, na periferia e no centro como nas outras cidades brasileiras. Nas palavras de Priore (2004, p. 7) em situações bem diversas e contraditórias.

> "[...] há aquelas que estudam, as que trabalham. As que cheiram cola, as que brincam,as que roubam. Há aquelas que são amadas e, outras, simplesmente usadas. Seus rostinhos mulatos e brancos, negros e mestiços desfilam na televisão, nos anúncios da mídia, nos rótulos dos mais variadas gêneros de consumo. Não é à toa que o comércio e a indústria de produtos infantis vêm aumentando progressivamente sua participação na economia, assim como a educação primária e

o combate à mortalidade infantil, tornam-se temas permanentes da política nacional"

Como já ficou evidente, há uma demarcação socioeconômica no brincar em São Luís como em toda cidade grande. De acordo com essa condição temos uma realidade de um brincar desprovido de brinquedos industrializados e/ou virtuais em que subsistem os tradicionais como o papagaio, a peteca, a bolinha de gude, a boneca e a bola nos campinhos de pelada desenvolvido nas áreas periféricas, nos locais correspondentes à "cidade inchada" e também nos bairros dos conjuntos habitacionais. É ainda área de predomínio da brincadeira e do aspecto coletivo, com os brinquedos ainda construídos pela criança a partir de sucatas. Ao mesmo tempo e nessa mesma condição, se espalham por ruas e becos desses bairros as *lan houses* que cobram por hora (variando de um e cinqüenta centavos a três reais) para brincar. Eu diria que é a inclusão digital da criança pobre, especialmente do menino. Elas trazem aos bairros periféricos a sedução dos jogos eletrônicos ocupando horas seguidas das crianças nessas salas.

Muitas delas promovem corujões (um intensivão de jogos) aos finais de semana onde a criança passa a noite jogando. Nos bairros pesquisados, as *lan houses* têm uma média diária de 20 crianças ou adolescentes por dia freqüentando. Elas mantém um programa de três formas de a criança jogar: jogos em rede, jogos *on line* ou ainda os jogos de *vídeo game*. Há uma média de 7 a 10 computadores nesses ambientes e a maioria dos jogos são internacionais, numa média de 10 por casa. Das cinco pesquisadas, só uma têm bloqueador de página adulta, ou seja, os freqüentadores podem baixar jogos inadequados para a idade, o que frequentemente acontece. Nem todas possuem registro de acesso a *Web*, portanto não deixam registrado a hora de acesso e os programas que foram utilizados.

Por outro lado temos um brincar elitizado da criança dos bairros nobres que tem computador em casa, acesso ao mundo virtual e muitos brinquedos industrializados (nem sempre utilizados). Essa é a área correspondente à "Cidade Moderna" em que existem meninas que colecionam brinquedos, especialmente a boneca Barbie, formando um conjunto impressionante de brinquedos no quarto semelhante a uma loja. Da mesma forma meninos com um grande volume de brinquedos industrializados, coleção dos carrinhos de Hot Weeles e de jogos virtuais. Observo que esses brinquedos não são compartilhados com outras crianças. É mais isolado, com brinquedos sofisticados diretamente ligados à influência da mídia nessa construção mercadológica da indústria do brinquedo.

Diante dessas contradições que o estudo revela, vejo que o brinquedo como artefato da cultura material e simbólica e como produto da indústria de bens culturais em São Luís nesses lugares da cidade, sob a ótica da concepção sociológica, permite perceber que

brincar não é uma atividade neutra. Porém, carregada de significações e simbologias culturais que abrem caminhos para a percepção do circuito do brincar e a situação sócio-econômica do lugar: quem compra brinquedo, para que compra, porquê, quem brinca, como brinca, com o quê, que pessoas estão envolvidas nesse mundo. Além disso vejo que representa a descoberta de muitos significados como autonomia, criatividade, exploração de significados e sentidos, imaginação e representação, atividades importantes para as crianças ludovicenses fazerem as leituras não convencionais do mundo que Oliveira (2000, p. 160) registra da seguinte forma:

> "[...] por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilidades especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância, respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal".

Nessa busca por uma discussão sociológica dessa realidade no local, considero o início do conhecimento e reconhecimento do mundo em geral e do mundo simbólico, em particular, quando a criança em São Luís começa a interpretar os signos culturais e lingüísticos do lugar onde ela vive através do ato de brincar. Vejo que esses aspectos se revelam para ela através do que observa ao seu redor, no que vivencia no seu cotidiano e no mundo que chega até ela através de outras percepções da cultura da reflexão feita sobre homem, natureza e sociedade inserida no brinquedo ou não, para a compreensão da cultura local em contraponto com a mundial. O que pensa a criança da "cidade inchada" que em contraponto à aquela que tem uma loja no quarto, não tem quarto e nem brinquedos produzidos pela indústria? Vejo que entre essas crianças há um grande "fosso". Quando pergunto a uma delas porque esse fato acontece, ela me responde *"porque é assim mesmo, uns tem e outros não têm*" (7 anos, de situação econômica favorecida). Outra diz "*eu não sei por que isso acontece, acho que todos deveriam ter"* (7 anos, de situação desfavorável). O que as levam a dar essa resposta? Esse fato revela que a interpretação do mundo começa a ser construído na infância a partir da sugestão involuntária ou não de adultos por vários meios. É uma decodificação que ela faz, para a qual o brinquedo tem uma função importante. Essa leitura permite que a criança tenha um comportamento que envolve aspectos como (QUADRO 50):

- Ler o seu entorno;
- Descobrir como se pensa e organiza o espaço;
- Entender como se dá a relação ação-objeto;

- Explicar como o homem age;
- Descobrir a forma como ele interage com o mundo na produção e transformação.

É importante considerar que através do brincar a criança começa a perceber as relações sociais do lugar onde vive entre o homem e o meio e isso ocorre de forma independente da idade dela. É um processo vivo e que a cada dia essa relação se torna mais importante diante das contingências da sociedade atual. Na relação com o espaço ela vai apreendendo a cultura, adquirindo as noções espaciais e os tempos históricos. Para Freire (1990, p. 31) "[...] vai preenchendo-o com a cultura os espaços geográficos e os tempos históricos. O homem nessa trajetória se identifica com sua própria ação: objetiva o tempo, temporaliza-se, faz-se homem-histórico". Nesse cotidiano a criança em São Luís vai compreendendo o seu entorno, descobrindo a cidade e desenvolvendo o sentido antropológico de pertencimento.

Para Santos (1998, p. 20) esse é um movimento dialético que atinge a todos, pois todos os dias o povo se renova; o povo renova cotidianamente o seu estoque de impressões, de conhecimentos e de luta. Independente da área onde a criança vive em São Luís, ela está fazendo as leituras correspondentes ao que lhe é apresentado. É necessário que a criança desenvolva o sentido de pertencimento dessa realidade, já que a cultura da modernidade entre tantas concepções diferentes dá a ela entre outros, um papel passivo, sem envolvimentos com a vida produtiva o que muitas vezes dificulta o conhecimento de seu entorno - especialmente as crianças da área mais privilegiada economicamente. Segundo Freire (1990, p. 86) há uma indicação pontual para esse conhecimento que é a localização, o ponto de partida para a construção do mundo.

> [...] O que tenho dito sem cansar, e redito, é que não podemos deixar de lado, desprezado como algo imprestável, o que educandos, sejam crianças chegando à escola ou jovens e adultos a centros de educação popular, trazem consigo de compreensão de mundo, das mais variadas dimensões de sua prática social. Sua fala, sua forma de contar, de calcular, seus saberes em torno da saúde, do corpo, da sexualidade, da vida, da morte, da força dos santos, dos conjuros.

Torna-se importante que eu enfatize a visão de Santos (1997) nesse aspecto, considerando que ele concebe que cada lugar é ao mesmo tempo objeto de uma razão global e de uma razão local, convivendo dialeticamente. Visto dessa forma, assegura que é no lugar que a cultura vai ganhar sua dimensão simbólica e material, combinando matrizes globais, nacionais, regionais e locais. "[...] é no lugar que vemos o mundo e ajustamos nossa interpretação, pois nele o recôndito, o permanente, o real, triunfam afinal, sobre o movimento, o passageiro, o imposto de fora... mas, se o lugar nos engana, é por conta do mundo" (ib. id. 273).

Nessa análise social do brinquedo da modernidade em São Luís penso como Sorj (2001) que o grande desafio é construir modelos explicativos capazes de simplificar a realidade social sem obtliterar fenômenos sociais fundamentais. Isso porque modelos mais complexos podem contribuir para aguçar a percepção que a sociedade tem de si mesma e de seus problemas, sem presumir uma capacidade de explicação exaustiva ou de profetizar o futuro. Assim, a situação do brinquedo no Brasil, no Maranhão e em São Luís hoje, pode estar baseada no fato de que não há no Brasil contemporâneo um fator estruturante único, capaz de dar inteligibilidade ao conjunto dos processos societários, porém vários fatores de estruturação/desestruração da sociedade, em que a análise de cada um deles mobiliza marcas teóricas diversas.

Quando analiso os tipos de brinquedos, as brincadeiras e os jogos com que as crianças brincam em São Luís percebo claramente as significações culturais do brincar do lugar, uma linguagem evidente de nossa própria história, uma relação forte com nossos universos culturais estabelecidos: rituais, regras, tabus, tensões, medos, fantasias, mitos, alegorias, lendas, evocações, religião, entre universalidade, tradicionalidade e regionalidade, aspectos elencados por Carvalho (2003).

É muito interessante perceber que no universo do brincar em São Luís a regionalidade reescreve o tradicional. Cada brinquedo criado de forma artesanal ou industrial representa um momento, uma situação, uma circunstância. Muitos são originados de outro brinquedo ou brincadeira ou recebe outro nome e algumas alterações no original. Busquei registrar no próprio país essas regionalidades em alguns exemplos: vi que pular amarelinha pode ser também pular cancão, macaca, semana, aeroplano, homem, *marelle* e triângulo (FRIEDMAN, 2005). A brincadeira de cabra-cega em São Luís também é galinha cega, vaca-cega, homem-cego, pata-cega em outros nomes atribuídos localmente.

Os significados dessas brincadeiras estão sempre relacionados à cultura local/mundial que pode ou não ser localizada em um tempo determinado da história. A diversidade de nomenclaturas já espelha uma significação simbólica. Isso demonstra as comunidades culturais e os processos de mudança que se operam nas realidades locais e globais ao longo do tempo. Em todas elas percebo as influências de sua criação e o fato de estarem bastante relacionadas. A exemplo, a *amarelinha* conduz ao céu, o *preto fugido* é a história da busca do preto escravo, pelo capitão do mato. O nosso esconde-esconde que continua sendo uma das brincadeiras com as quais as crianças se divertem desde muito pequenas é o *Escondoirelo* espanhol ou o *Cachê-Cache* francês. O jogo popular das cinco

pedrinhas ou *Cinco Marias,* tão comum no passado entre as crianças ludovicenses é *o Bole-bole* vindo de Portugal. Portanto, há uma circularidade no brincar entre o lugar e sua história.

6. 2. O Brincar tradicional e regional

O brincar em São Luís está presente em todos os lugares, porém quanto ao brincar popular, várias concepções podem ser elencadas nesse contexto. Oficialmente ele é respaldado por órgãos que asseguram, investem, resgatem e preservam com interesse também voltado para o aspecto mercantilista de lucro através da indústria cultural em investimentos no turismo. Para ressaltar aspectos dessa vertente, busco o órgão responsável por essa implantação, supervisão e acompanhamento da sustentação da tradição da cultura em São Luís através de programas e incentivos. É a Superintendência de Cultura Popular da Secretaria de Estado da Cultura, criada pelo Decreto nº 20.668, de 23 de julho de 2004, que tem como órgãos subordinados o *Centro de Cultura Popular Domingos Vieira Filho,* vinculado à criação da Fundação Cultural do Maranhão desde 1971, através da Lei nº 3.225, de 06 de dezembro (FIGURA 39), *a Casa de Nhozinho,* a *Casa do Maranhão*, o *Parque Folclórico da Vila Palmeira* (em São Luís) e a *Casa do Divino de Alcântara* (no município de Alcântara).

Para viabilizar as ações e projetos dessa Superintendência foram criados o Serviço de Apoio a Espaços Museológicos e o Serviço de Programação Cultural, que dão suporte aos órgãos vinculados às suas respectivas áreas de atuação, conforme organograma da Secretaria.

Fonte: Secretaria de cultura
Figura 39 - Centro de Cultura Popular do Maranhão

A Casa de Nhozinho foi aberta no dia 02 de junho de 2000. Ali os visitantes têm uma mostra das técnicas de produção da cultura material do maranhense no seu dia-a-dia, que

vão de miniaturas e tipos populares até artefatos de grande porte, como veículos de locomoção, e construção civil (FIGURA 40). Há uma grande exposição de brinquedos tradicionais de São Luís de materiais diversos como lata, cerâmica, corda, madeira, vegetais como buriti, entre outros.

Fonte: PORTO, Allana /2007
Figura 40– Escultura de Nhozinho e sua obra

A *Casa do Maranhão* foi inaugurada em março de 2002 (FIGURA 41) com a proposta de ser uma vitrine das belezas existentes no Maranhão, inclusive com uma grande exposição da mais conhecida manifestação da cultura popular maranhense: o bumba-meu-boi, um dos maiores investimentos na cidade hoje pela indústria cultural. Em todos esses espaços são vistos brinquedos que estão relacionados à vida no passado e alguns ainda na atualidade do município de São Luís, um retrato do lugar antigo.

Fonte: www. secretaria de cultura.com
Figura 41 - Casa do Maranhão

Para conhecer o perfil da cultura popular em São Luís, usei o mapeamento produzido por Reis (2004) sobre as manifestações folclóricas do Estado do Maranhão, organizado conforme a divisão administrativa governamental, porque elas estão presentes

também em São Luís em várias manifestações nos bairros, como uma síntese de que ocorre no estado. Para ele a aculturação maranhense se formou, basicamente, com a miscigenação em seu processo de povoamento com o índio, o branco e o negro. Este somatório das três raças deu como resultado das nossas festas populares sabor e brilho de forte "maranhensidade". Essas manifestações estão geralmente ligadas à religião e ao trabalho (QUADRO 28). Em todas elas as crianças e os brinquedos estão presentes de forma direta.

Algumas delas vieram do segmento religioso e foram sofrendo alterações com o passar do tempo. São, na verdade, um dos mais valiosos atrativos turístico-culturais do Estado. Observo que estão profundamente entrelaçados entre si, daí o fato de que, apesar de estar atenta ao brinquedo, considerei importante observar em que contexto as brincadeiras e os brinquedos se inserem na cultura popular de em São Luís. Em seu levantamento das características desse perfil ele aponta o seguinte quadro:

Festas religiosas:

Luís Rei de França; Nossa Senhora da Conceição; Nossa Senhora da Vitória; Nossa Senhora de Fátima; Nossa Senhora de Lourdes; Nossa Senhora do Carmo; Nossa Senhora do Livramento; Nossa Senhora do Remédio; Nossa Senhora; Santa Maria; Santa Tereza; Santo Antonio; São Benedito; São João, São José de Ribamar; São José; São Judas Tadeu; São Matias de Alcântara; São Pantaleão; São Pedro e São Sebastião

As crianças fazem parte do processo de composição das festas religiosas em são Luís, como elementos vivos da cultuação; são vestidas de anjos, de menino Jesus ou de outros "santos". Os brinquedos são expostos no entorno do local de forma mercantilizada na busca do lucro pelos que os vendem, ou são parte de promessas e como tal são levados para serem depositados nas igrejas como manifestação de gratidão pelas graças recebidas. Os que observo nesses locais predominantemente são os barcos, as bonecas e as casinhas. As pessoas que compram esses brinquedos normalmente são as que têm uma vivência religiosa, que participam desses ambientes de venda. De todas as faces da cidade estão presentes pessoas nesse local, embora haja uma predominância das que vivem nas áreas dos conjuntos habitacionais, onde a maioria dessas festas acontecem em São Luís.

Festas Populares:

Carnaval; Reis: São João e São José de Ribamar

Elas também estão nas festas populares. São destaque como pequenos personagens nas festas e participam delas ativamente. No carnaval recebem fantasias e locais específicos para suas atividades, mas ao mesmo tempo estão nos blocos, nas escolas de samba, nos clubes e em locais onde as festas acontecem. Nas festas juninas estão nos diversos grupos adultos e também compõem grupos especiais para crianças. Vejo brinquedos como parte das representações dos temas desenvolvidos e principalmente bonecas, brinquedos plásticos com *sprays* para brincar de atirar líquido em quem passa. Os vendedores de brinquedos estão nos locais públicos nessas festas e no entorno das áreas fechadas.

Danças e Folguedos:

Baião; Baile de São Gonçalo; Bambaé de Caixa; Bumba-meu-Boi; Cacuriá; Dança da Caixa; Dança do Boiadeiro; Dança do Caroço; Dança do Coco; Dança Portuguesa; Divino Espírito Santo; Pagode; Quadrilha; Reggae; Tambor de Crioula; Tambor-de-Mina e Xote.

A maioria dessas danças abrigam crianças em seu contexto. Elas são parte do desenvolvimento da dança, vestem-se e semelhantes aos adultos e muitas tem papel especial como parte da programação. Os brinquedos também estão presentes. Encontramos bonecas vestidas com as representações dos elementos das danças e brinquedos espalhados em todo o entorno dos locais em que as danças acontecem, tanto dos parques oficiais fixos, quanto dos que ocorrem esporadicamente em locais públicos e privados. Nesse sentido há um predomínio dos brinquedos regionais e tradicionais, embora os industrializados também sejam vendidos nesse contexto. É comum encontrar no local bonecas de pano de modelos variados, brinquedos de corda, da madeira e de outros produtos regionais. A maioria dos que compram esses brinquedos são turistas.

Artesanato:

Arame; Barro; Boieiro; Bordador; Buriti; Cerâmica; Chifre; Chumbo; Cipó; Cortiça; Couro; Fibras da Algodão; Fio; Isopor; Linha; Madeira; Miniaturas de Embarcações; Palha; Renda de Bilros; Tecido e Tucum.

Muitas das crianças que são criadas no ambiente de pais artesãos, são aprendizes da arte. O fato de vivenciarem essa realidade favorece a manterem uma atitude de intimidade com esses produtos. Quanto aos produtos confeccionados de forma artesanal, entre eles estão os brinquedos regionais e tradicionais que discuto no trabalho. De todos esses materiais existem brinquedos, pela riqueza de material e criatividade que movem os artesãos a fazerem releituras do que observam no dia a dia, de reproduzirem modelos e experimentarem novos.

Brincadeiras Populares:

Boca de Forno; Cancão; Cartas de Baralho; Castanha; Chicote; Queimado; Dama; Dominó; Futebol; Gincana; Papagaio; Pata Cega; Pau de Sebo; Preto Fugido; Pegador; Peteca; Pião; Pular Corda e *Volley bool.*

Quadro 28 – Manifestações tradicionais em São Luís
Fonte : Reis / 2004

As brincadeiras registradas pelo autor revelam a história que construiu o perfil do que normalmente as crianças brincaram em São Luís ao longo do tempo. Todas elas, embora em volume menor ainda estejam presentes, mesmo que tenham se deslocado para a periferia da cidade. Na "cidade inchada" é onde encontramos crianças brincando de queimado, papagaio, pegador, peteca, entre essas citadas. Vejo que algumas dessas foram levadas às escolas, como o cancão, que tem espaço cativo nos pátios desenhada no chão e o vôlei boiou a gincana; outras foram se afirmando no mundo adulto, como o dominó, a dama, e o baralho, muito comum nas calçadas das periferias de São Luís desenvolvidas por homens; outras desapareceram como o preto fugido; outras foram restritas às manifestações religiosas como o Pau de sebo.

Todas essas manifestações compõem a realidade da tradição em São Luís. Cada uma delas tem características próprias e singulares apesar da origem comum em alguns casos. No entanto há muitas crianças em São Luís que desconhecem muitas delas, especialmente as urbanas.

6.2.1 Brinquedos e brincadeiras tradicionais

Percorrendo a história do brinquedo, da brincadeira e do jogo em São Luís, encontrei a brincadeira de roda como uma das primeiras do lugar, que conserva resquícios de sua origem européia. A partir do século XIX passaram a desembarcar em São Luís novas referências de cantigas de rodas infantis que chegavam junto a imigrantes de diferentes nacionalidades. Dessa maneira ampliou-se a diversidade lingüística nas canções juntando-se às tupis e africanas. Apesar de ela já praticamente não existir nas áreas centrais pode ser encontrado nas periferias de São Luís crianças brincando de roda. É uma brincadeira forte na questão de gênero porque parece instituída como brincadeira de menina. Essa formação em círculo pode ser a primeira experiência coletiva de percepção e exploração dos espaços internos e externos pela criança.

Observo que os limites da roda funcionam como fronteiras ou alicerces das noções básicas que desenvolvem a distinção de dentro e fora, pertencer ou não pertencer, ser ou não ser. Com o corpo em movimento, a criança situa-se, avança, volta, aproxima-se, afasta-se, comprime-se, liberta-se e vai aprendendo também os fundamentos das relações que precisa

estabelecer em seu desenvolvimento. Apesar da influência européia e especialmente portuguesa, é possível encontrar influências francesas nas letras tradicionais de roda que as crianças já não cantam, como "*eu sou pobre, pobre, pobre, de marre deci*" e italianas *"capelinha de melão é de São João*" (o original é de Milão). A brincadeira de roda tem um papel social importante pela sua forma de brincar (ÁVILA E SILVA, 2003), porém vai aos poucos perdendo essa função.

A roda situa a criança em seu universo cultural e ao mesmo tempo num universo global. Cantar as cantigas de roda tradicionais é mergulhar no passado com toda a carga afetiva do seu tempo, "[...] porque a música se encarrega de situar nossos sonho e contextualizar nossas lembranças" (RODRIGUES, 1999, p. 10). Fazer permanecer as mesmas canções significa sedimentar, pelo simbólico, os sentimentos de uma geração a outra. É tornar comum as emoções, socializar costumes e nacionalizar sentimentos. É manter o elo, compartilhar significados (ib.id.).

> [...] as brincadeiras de roda assumem grande importância por levar à formação do círculo, situação em que o grupo pode se comunicar frente à frente. Dando-se as mãos, as crianças formam um todo. Cantam, dançam ou tocam juntas; criam e seguem regras, exercitam textos e movimentos de forma coletiva, desenvolvendo a socialização e praticando a democracia com valores de respeito mútuo, cooperação e unidade de grupo. Por meio do movimento rítmico-musical, o controle da motricidade acontece de forma natural e precisa. O ritmo leva à ordenação do pensamento, e suas características de organização do tempo exigem das funções cerebrais maior agilidade e maior presteza.

Vejo que enquanto a criança canta e gira, organiza seus movimentos no espaço e promove o desenvolvimento de estruturas temporais. A coordenação espaço-temporal presente nessa coreografia representa a aquisição cognitiva de vários elementos, além de permitir a construção de conhecimentos culturais específicos na letra da música. Apesar de ser raro, percebo que a brincadeira de roda em São Luís, quando a observo ficam clara para mim as mudanças da cultura da modernidade ao ver que as crianças cantam outras letras, inserem as músicas de sucesso nas rádios e televisão o que ratifica a mudança na modernidade e as influências no lugar.

Carvalho et al (2003) dizem que as expressões de carinho comuns nas cantigas de roda em sociedades pré-modernas foram substituídas por movimentos e expressões faciais de cunho sensual, como uma expressão do lugar que estão ocupando na vida da criança. Fragmentos de romances, histórias, poesias, quadrinhos e relatos do cotidiano foram incorporados ao repertório infantil e, devidamente aculturados[93], passaram a representar o

---

[93] Aculturação segundo Lakatos (1999, p. 146) é a fusão de duas culturas diferentes que entrando em contato contínuo originam mudanças nos padrões da cultura de ambos os grupos. Pode abranger numerosos traços culturais, apesar de, na troca recíproca entre as duas culturas, um grupo dar mais e receber menos. Dos contatos

folclore tipicamente brasileiro. Para eles de tanto ouvir e repetir os ritmos característicos destas rodas cantadas as crianças vão assimilando e marcando com traços regionais a sua musicalidade, e a produção musical da região ou país.

Apresentei às meninas investigadas uma lista com vinte cantigas de rodas tradicionais (APÊNDICE A), para verificar se as conheciam, porém a grande maioria não é conhecida das mesmas, o que demonstra a falta da tradição oral nesta geração. Nesta geração a roda é um exemplo de como na trajetória dos brinquedos tradicionais, alguns, como as brincadeiras podem se extinguir do cotidiano da criança moderna demonstrando ao mesmo tempo a força e a fragilidade da tradição oral.

Existem várias outras brincadeiras que as crianças brincam além da roda. Procurei ver entre as meninas, quais as brincadeiras e brinquedos tradicionais mais comuns e comprovei o que já antevia: entre elas continua como o mais comum a brincadeira de casinha em que reproduzem a vida doméstica desenvolvendo o brincar de faz-de-conta. Para essa brincadeira utilizam bonecas e objetos do cotidiano familiar. Muitos outros brinquedos e brincadeiras tradicionais permeiam o dia-a-dia da criança em São Luís como o elástico, a corda de pular, que no passado era feita de cipó e hoje é industrializada com vários materiais diferentes, algumas até com a capacidade de registrar o número de pulos que a criança dá. Apresentei às crianças uma lista de vinte brincadeiras tradicionais (APÊNDICE B) para ver quais eram conhecidas e as mais comuns citadas por elas foram as seguintes, embora nem todas brincam ou as conhecem: Bete, Pião, Peteca, Bolinha de gude, Queimada, Estilingue, Pular corda, Amarelinha e Esconde-esconde. Quando pesquisei entre elas o que era mais conhecido e comum independente do grupo a que pertenciam invariavelmente as respostas foram o conhecimento de todas do *pegador*, o *esconde-esconde*, *o cancão* (com o nome de amarelinha), *pular corda* e *papagaio.*

Esse brincar tradicional é basicamente desenvolvido pelas 50 crianças pesquisadas das áreas mais carentes (APÊNDICE A). Das 50 crianças dos condomínios 30 revelaram que não sabem brincar com brinquedos tradicionais e comuns como as bolinhas de gude e o chucho. Dizem que nunca experimentaram esse tipo de brinquedo e nem os seus amigos. Enquanto nas áreas do bairro periférico as crianças desenvolvam com muita desenvoltura esse

---

íntimos e contínuos entre culturas e sociedades diferentes resulta um intercambio de elementos culturais. Com o passar do tempo , essas culturas fundem-se para formar uma sociedade e cultura nova. O termo vem sendo usado também como fusão de subculturas ou cultura rural, versus cultura urbana. Segundo Herkovits o termo não implica que as culturas que entram em contato se devam distinguir uma da outra como mais avançada ou superior, ou como tendo maior conteúdo civilizatório. O processo de aculturação inclui o sincretismo e transculturação. É pois, uma forma especial de mudança de cultura, ajustamento ou conformação de padrões culturais com os daqueles que a domina, embora haja uma conservação de identidade.

tipo de brincadeira inclusive citando formas diferentes e variadas de brincar com esses brinquedos.

Assim, confirmo o fato de que as brincadeiras, os brinquedos tradicionais e os regionais estão mais presentes atualmente nos bairros mais pobres e periféricos de São Luís. entre as crianças das classes de menor poder aquisitivo. Os brinquedos que permanecem entre essas crianças são, portanto entre outros, a bola, a bicicleta, os carrinhos, a boneca, as bolinhas de gude, o papagaio, a peteca, os carrinhos de rolimã, o ioiô, o cavalinho de pau, o pião, o bambolê, o boliche. Entre as crianças dos bairros elitizados, estão a boneca Barbie, a variedade dos industrializados as bicicletas, os modernos eletrônicos e os virtuais. Praticamente são brinquedos que não exigem interação com o lugar, mas podem ser brincados em qualquer ambiente. Assim, as crianças dos bairros nobres estão menos ligadas ao lugar. É importante ressaltar que há também uma diferença entre os brinquedos comuns das duas áreas que é a qualidade do material de que são confeccionados, portanto, do valor que separa uma bola de plástico simples para uma oficial, em couro.

As crianças citam outra brincadeira tradicional muito utilizada, especialmente entre as meninas, que é o cancão ou amarelinha, como é reconhecida, pois já não é chamada mais pelo nome tradicional. Essa brincadeira recebeu diversos outros nomes no Brasil; maré, sapata, academia, macaca. Segundo Atzingen (2001) é uma das formas do antigo jogo romano dos odres, em que os jogadores deveriam saltar, num pé só, sobre sacos feitos com a pele do bode, untados com azeite. Ela tem o formato de uma cruz com semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça, o que demonstra a relação de influência da igreja romana nessa brincadeira. Depois vem a casa do inferno ou pescoço e a área do descanso, chamada de braços ou asas, onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último a área do corpo ou quadrado. Normalmente é riscado no chão, porém hoje existem modelos feitos em materiais diversos como o plástico, pintado a tinta, etc.

Quanto aos brinquedos tradicionais, são inúmeros os que estão presentes no dia-a-dia dos meninos e meninas ludovicenses. Entre esses, o mais utilizado e considerado pelos meninos sujeitos da pesquisa como o mais apreciados em São Luís é o papagaio que é um dos brinquedos com maior variação de nomes, muito popular e sazonal. No Brasil é conhecido regionalmente por: pipa, curica, cafifa, pandorga, arraia, quadrado e rais. Em Portugal como estrela, arraia, rais, papagaio, bacalhau e gaivotão. É brincado na época em que os ventos são mais fortes nos meses de agosto a dezembro. É da observação natural da criança que de todos os lados surgem os papagaios nos céus ludovicenses nesses meses. Para demonstrar como é um dos brinquedos que resistiu fortemente ao tempo e suas mudanças, encontrei como

originais da China, mil anos antes de Cristo, como forma de sinalização militar. Dali foi para o Japão, Índia, Europa. No século XII existiam "pipas cantoras", que assobiavam por furos feitos no papel. Ela ganhou lugar cativo na história em 1752, com o americano *Benjamim Franklin* (1706-1790), ao amarrar uma chave na pipa durante uma tempestade para demonstrar a existência da eletricidade.

A enciclopédia chinesa "Khé-Tchi-King-Youen (Livro IX, p. 8) relata como a tradição atribui a invenção da pipa ao general chinês *Hau-sin*, que viveu no século 206.A. C. Segundo a mesma *Tchin-e*, entrou no centro da cidade e conquistou-a fazendo um túnel, após ter calculado por meio de uma pipa, a distância entre o campo onde estava e o palácio Wai-Yang. Segundo a tradição chinesa, a pipa foi largamente usada em estratégia militar, servindo de comunicação entre soldados, enviando notícias a locais sitiados e pedindo ajuda. Kishimoto (2000) diz que, até prova em contrário, o Extremo Oriente é a pátria clássica dos papagaios de papel, nas Índias Orientais, Aunam, Tomkin, Ilhas Malásias, Nova Zelândia, Japão, China e Coréia e ainda na Oceania e na Coréia.

Em São Luís o papagaio continua a ser confeccionado de forma artesanal, especialmente por adultos em geral, numa produção caseira. É feito com três talas de taboca, uma folha de papel de seda, cola e linha. Para a execução do brincar, existe um vocabulário adequado: por exemplo, um papagaio médio, é chamado de *bode*; para aquele menino que fica assistindo as lanceadas para depois correr atrás dos papagaios esticados, é dado o nome de *capela.* Quando dois papagaios travam uma disputa no ar, é chamado *lanceada*; quando um papagaio corta o outro ou rasga o papel, diz-se que *matou ou cortou*. Ainda vamos encontrar os brincantes usando expressões como *entregou o freio*, deu *sacalão*, fez *emboscada*, deu uma r*abada*, é *saco*, deu *freio na guina*, *freio na cabeça*, pega o *cabresto*, dar *descarga, é papista*, *ficou penso, curica*. É comum ver em São Luís adultos e crianças normalmente do sexo masculino brincando em espaços vazios e em áreas urbanas, muitas vezes correndo risco de acidentes por estarem próximos a fios elétricos, demonstrando que na modernidade já não há espaços nas áreas urbanas para a brincadeira ser desenvolvida. Na modernidade a pipa passa a ter novas funções. No Brasil, há indícios de o papagaio ter sido usado em quilombos para avisar a chegada de caçadores de escravos fugitivos. Hoje, em algumas favelas brasileiras são instrumentos para avisar que a polícia está subindo o morro.

Destaco também como brinquedo tradicional usado pelas crianças em São Luís nas áreas periféricas, o estilingue (baladeira) (FIGURA 42). Esse brinquedo já existia desde o período Neolítico em 8.000-4.000 a.C. Eram utilizados para lançar bolas de argilas e pequenas pedras. Alguns, de 6500 a.C., foram encontrados em sítios arqueológicos na Turquia. Os

portugueses conheceram o estilingue na Índia e de lá o trouxeram para o Brasil na época do descobrimento, como arma de arremesso. Fácil de ser construída pelas crianças, virou brinquedo para atirar "mamonas" em passarinhos ou para competição de arremesso à distância. Ela está presente até hoje nas áreas rurais com esse objetivo, tendo sido o brinquedo mais comum para os meninos nas terras brasileiras por todas as gerações anteriores. Já considerei em capítulo anterior que até 1948 era arma de guerra.

Em São Luís nas áreas periféricas os meninos continuam matando passarinhos com baladeiras e já são parte hoje dos que promovem a destruição do ecossistema contribuindo para a extinção de animais, como é o caso do sabiá, decantado pelo poeta maranhense Gonçalves Dias, ao identificar sua terra como aquela que "tem palmeiras onde canta o sabiá". As palmeiras e os sabiás estão deixando de compor esse cenário, pela modificação da paisagem. O estilingue é um brinquedo tradicional produzido hoje pela indústria, pois especialmente nas áreas urbanas, as crianças o compram pronto. Dificilmente se vê uma criança ou um adulto fabricando artenasalmente uma baladeira. É um brinquedo barato e encontrado facilmente em "quitandas" e em lojas de variedades, inclusive em comércio varejista de produtos de conveniência, especialmente dos bairros. É um brinquedo masculino e só utilizado em regiões que tem essa possibilidades.

Fonte: PORTO, Iris
Figura 42 - Baladeira ou Estilingue

Aponto ainda como brinquedo tradicional dos mais utilizados pelas crianças em São Luís o ioiô, um dos mais antigos e comuns (FIGURA 43). Constato que na China, há três mil anos, já haviam delicados ioiôs de marfim com cordões de seda e há 2500 anos, na Grécia, eles eram feitos de pedra. Na Índia são conhecidos desde o século XVI, segundo Atzingen (2001). Na Europa também foram divertimentos nas cortes. Ali eram decorados com jóias e padrões geométricos e, quando girados, seus desenhos formavam figuras. Na França,

há referência ao fato de que os soldados de Napoleão praticavam o "*jou-jou*" entre as batalhas que enfrentavam. No século XVI, caçadores o usavam para atordoar suas vítimas. Foi registrado nos Estados Unidos e ganhou adeptos em todo o mundo. Em 1992 o ioiô foi para o espaço nas mãos do astronauta americano *Jeffrey Hoffman*, na espaçonave Atlantis (ib.id).

Em São Luís o ioiô seguem uma espécie de "onda". Ele aparece, desaparece e reaparece constituindo-se em verdadeira "febre" entre as crianças e desaparece novamente. Hoje é um brinquedo bastante conhecido e praticado em todo o mundo e já sofreu todas as modificações como brinquedo da modernidade. O ioiô é também um produto tradicional industrializado hoje. Da mesma forma que o estilingue, não observo fabricação caseira desse produto, salvo em alguns casos, por artesãos. Ele pode ser encontrado modelos iluminados, eletrônico, com chip. Há certos cuidados de pais e professores com esse brinquedo porque apresenta riscos de machucar não só a criança que brinca, como outras que estiverem próximas pelos movimentos que produz. São vendidos em lojas dos shoppihgs e da periferia, normalmente adquirindo a preços baixos (os mais simples).

Fonte: www.discovery.com
Figura 43 - Ioiô

As crianças ludovicenses também brincam em dupla, com um brinquedo muito interessante com origem brasileira, que é a peteca, cuja sua origem é indígena. Atzingen (2001) diz que quando os portugueses chegaram ao Brasil, viram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheias de pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam *Pe'teka*, que em tupi significa bater (FIGURA 44). A brincadeira se tornou comum, foi passando de geração em geração até tornar-se um esporte reconhecido pelo Conselho Nacional de Desportos do Brasil em 1985. Ela já tinha estado nos jogos Olímpicos de 1920, realizados em Antuérpia, na Bélgica, através dos atletas brasileiros que a levaram para se

divertir nos intervalos das competições. Eles chamaram a atenção de atletas e técnicos de outros países que ficaram encantados com a novidade.

Em São Luís o jogo com a peteca é mais utilizado nas áreas de praia por crianças e adultos. Esse também é um brinquedo que considero como tradicional industrializado, pois percebo que ele é comprado pronto para o desenvolvimento da brincadeira, além de existir uma variedade de materiais em sua confecção. Não vejo mais produção caseira desse brinquedo e não o encontrei em exposição de artesãos para a venda. É um brinquedo muito utilizado por adultos. Apresentei às crianças uma lista de vinte brincadeiras tradicionais (APÊNDICE B) para ver quais eram conhecidas e as mais comuns citadas por elas foram as seguintes, embora nem todas brincam ou as conhecem: Bete, Pião, Peteca, Bolinha de gude, Queimada, Estilingue, Pular corda, Amarelinha e Esconde-esconde. Quando pesquisei entre elas o que era mais conhecido e comum independente do grupo a que pertenciam invariavelmente as respostas foram o conhecimento de todas do *pegador*, o *esconde-esconde*, *o cancão* (com o nome de amarelinha), *pular corda* e *papagaio.*

Esse brincar tradicional é basicamente desenvolvido pelas 50 crianças pesquisadas das áreas mais carentes. Das 50 crianças dos condomínios 30 revelaram que não sabem brincar com brinquedos tradicionais e comuns como as bolinhas de gude e o chucho. Dizem que nunca experimentaram esse tipo de brinquedo e nem os seus amigos. Enquanto nas áreas do bairro periférico as crianças desenvolvam com muita desenvoltura esse tipo de brincadeira inclusive citando formas diferentes e variadas de brincar com esses brinquedos.

Assim, confirmo o fato de que as brincadeiras, os brinquedos tradicionais e os regionais estão mais presentes atualmente nos bairros mais pobres e periféricos de São Luís. entre as crianças das classes de menor poder aquisitivo. Os brinquedos que permanecem entre essas crianças são, portanto entre outros, a bola, a bicicleta, os carrinhos, a boneca, as bolinhas de gude, o papagaio, a peteca, os carrinhos de rolimã, o ioiô, o cavalinho de pau, o pião, o bambolê, o boliche. Entre as crianças dos bairros elitizados, estão a boneca Barbie, a variedade dos industrializados as bicicletas, os modernos eletrônicos e os virtuais. Praticamente são brinquedos que não exigem interação com o lugar, mas podem ser brincados em qualquer ambiente. Assim, as crianças dos bairros nobres estão menos ligadas ao lugar. É importante ressaltar que há também uma diferença entre os brinquedos comuns das duas áreas que é a qualidade do material de que são confeccionados, portanto, do valor que separa uma bola de plástico simples para uma oficial, em couro.

Fonte: SANTOS, Santa Marli /2002
Figura 44 - Peteca

O brinquedo que considero como o mais comum dos tradicionais usados pelos meninos das áreas pobres de São Luís que é a bolinha de gude (FIGURA 45). É maisutilizado na época de chuva, especialmente quando as áreas de terra ficam úmidas e eles podem fazer pequenos “buracos” para jogar as bolinhas. No Maranhão esse jogo era conhecido tradicionalmente como jogo de petecas. Atzingem (ib. id.) explica que “gude” era o nome dado às pedrinhas lisas e retiradas do leito dos rios na Antiguidade. As mais antigas já encontradas são de pedras semipreciosas e estavam no túmulo de uma criança egípcia, de três mil anos antes de Cristo. Os povos primitivos faziam as bolinhas com pedra, argila, madeira ou osso de carneiro. Na Grécia as crianças também jogavam com castanhas e azeitonas e em Roma, com nozes e avelãs. Na ilha de Creta foram encontradas bolinhas feitas com pedras polidas de jade e ágata, datadas de 1450 antes de Cristo. Provavelmente o seu uso foi difundido pelas legiões conquistadoras do Império romano.

Atzingem (ib. id.) diz que o jogo era tão popular entre as crianças de Roma, que o imperador César Augusto chegava a parar na rua para assistir a alguns desafios. Na França eram feitas bolinhas de madeira ou metal, que somente a partir do século XVIII tornaram-se perfeitamente redondas. As mais populares continuaram sendo de barro e as mais sofisticadas de vidro, ágata ou mármore. Existem várias modalidades diferentes de brincar com as bolinhas que envolvem número, posições e demarcações diferentes[94]. Atualmente a bolinha de

[94] As maneiras mais comuns de jogar com as bolinhas são as seguintes: **Três covinhas** - Esta variante consiste em fazer um percurso de ida e volta no qual o jogador tem que colocar o seu berlinde dentro de cada cova, podendo também acertar nos berlindes dos adversários, afastando-os das covas por forma a dificultar as suas jogadas. O vencedor ganha o número de berlindes pré-estabelecido antes do jogo. Algumas regiões as covinhas são cinco, sendo quatro na reta e uma na lateral formando um "L". **Jogo do Mata** - Consiste no uso de apenas o berlinde principal (berlinde grande). Com um número de jogadores ilimitado, o objectivo é em espaço aberto tentar acertar a vez com o nosso berlinde num qualquer outro berlinde adversário. Se houver sucesso recebe um ou mais berlindes do adversário (conforme acordado) e o jogo procede com nova jogada. Em caso de insucesso

gude é considerada um dos brinquedos perigosos para as crianças menores por serem pequenas e consequentemente trazerem facilidade de serem engolida. Há um índice grande de crianças pequenas assistidas em hospitais em São Luís apresentando essa situação, especialmente as da periferia da cidade, pois brincam muito em companhia de crianças maiores e sem a supervisão de adultos. Acredito que um dos motivos é que a bolinha de gude é vendida popularmente em vários comércios varejistas, nas "quitandas' dos bairros, por um preço bastante acessível pela criança em tamanhos e cores variadas". É também vendido nas lojas sofisticadas dos shoppings e em lojas de decoração.

Fonte: SANTOS, Santa Marli /2002
Figura 45 - Jogo de Bolinhas de Gude

Destaco o fato de que a cultura colonizadora é muito presente na modernidade. Segundo Kishimoto (2000, p.22), a tradição portuguesa nos deixou as lendas, as histórias encantadas, as bruxas, fadas, assombrações, gigantes, príncipes, castelos, o Lobisomem, a Moura-Encantada, as Três Cidras do Amor, a mula-sem-cabeça, assim como as cantigas de ninar. Ela nos fez conhecer a bolinhas de gude, o pega-pega,a e a cantiga de roda, o jogo de botão, o pião e a amarelinha, conforme relatado por Câmara Cascudo (1984, p. 169). Todos

---

passa a vez ao próximo jogador. O jogo só termina por vontade dos jogadores. **Círculo** - É riscado um círculo no chão, onde os jogadores colocam um número pré-determinado de bolinhas, distribuido a vontade de cada jogador. Sorteado quem inicia, com sua bolinha a uma distância também pré-determinada tenta tirar do círculo a maior quantidade de bolas que passa a ser suas. Se errar é passada a vez. Se a bolinha atiradora ficar no círculo além da vez o jogador tem de deixá-la. Usa então outra bola, na sua vez. **Estrela** - Uma variante do círculo é a estrela onde é colocada uma bolinha em cada cruzamento da estrela. Os riscos são feitos na terra ou usado giz. **Triângulo** - Uma outra versão consiste num triângulo desenhado no chão. É pre-determinado a quantidade de berlindes colocados por cada jogador dentro do triângulo e um por vez tentam retirá-las com o seu, possuindo-as. Também vale acertar as dos adversários para ganhar vantagem ou atrapalhá-los. Ganha-se a vez podendo continuar sua jogada cada vez que o seu berlinde toca em outro, do triângulo ou mesmo dos adversários.

presentes na época, de acordo com o que os viajantes revelaram ao conhecer essa área, como o fez o naturalista Agassiz (apud WAGLEY, 1997) na Amazônia, em seu estudo do homem nos trópicos, tornando conhecido a forma natural de existência nessa região da Terra. Observo que muitos desses naturalistas tiveram a preocupação em relatar os aspectos sociais, o modo de vida, as religiões, as superstições e outras informações mais genéricas e não deixaram maiores dados sobre a criança e o seu brincar e sua vida no dia-a-dia. A ausência de dados sobre o brinquedo, a brincadeira e os jogos do período denota a falta de importância das crianças para os estudiosos.

Meirelles (2005) diz que as naus portuguesas aportaram carregadas de novas possibilidades lúdicas, que vinham nos bolsos das calças da população lusa, que na época pouco diferenciavam os jogos infantis dos adultos. A cada passarinho morto pelo bodoque, um instrumento bélico europeu utilizado até 1948, revive-se em São Luís um pouco da influência moura. Nas mãos de meninos das fazendas eram confeccionados com facões e lixados com cacos de vidro. À proporção que um alvo era atingido, era feita uma marcação no punhal. Havia também os jogos como o belisco e outros que revelam o gosto por brincadeiras violentas, beliscar, torturar que Chateau (1987, p.26) considera como jogos ascéticos. Não posso deixar de referenciar o brinquedo da menina e suas representações em seus jogos de faz-de-conta: as bonecas e os jogos de papéis estabelecidos a partir dos acontecimentos percebidos no cotidiano, as repetições dos papéis femininos.

Quando observo as influências da colonização, vejo que a cultura negra também trouxe suas contribuições e deixou para as crianças ludovicenses sua forma de brincar. Não é fácil identificar as especificidades dessa etnia, como afirma Rodrigues (1999, p. 183), uma vez que os negros primitivos misturaram-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nos trabalhos das cidades e no litoral. O mesmo afirma Cascudo (1958) ao lembrar que o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres, além de que há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social, como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, etc. Assim, as crianças recém-chegadas a São Luís difundiram o repertório de seus brinquedos e brincadeiras.

A criança ludovicense conheceu através da mãe preta as cantigas, os contos, as lendas e mitos da cultura africana através da literatura oral no entender de Cascudo (1998, p. 53) sobre as crianças brasileiras. As africanas usavam agora os materiais naturais disponíveis na nova terra, porém não deixaram de lado suas técnicas e nem as formas de brincar. Entre os

brinquedos africanos trazidos para São Luís, está a espingarda de talo de bananeira construída pela própria criança numa relação bem interessante com o elemento do ecossistema natural, muito presente em nossa tropicalidade com suas versões para o bambu e outros materiais regionais.

Vários autores brasileiros permitem que conheçamos as vivências das crianças em períodos específicos, como a época dos engenhos, que, de certa forma, correspondia à maneira de brincar das outras áreas no Brasil no mesmo período. Vamos encontrar Gilberto Freyre em *Casa Grande & Senzala* retratando a vida do engenho; José Veríssimo em *A Educação Nacional* de 1906 - apontando a infância dos tempos da escravidão nas brincadeiras da criança brasileira; José Lins do Rego em seu *Menino de Engenho* (retornando à infância dos tempos do engenho); Arthur Ramos em *O Folclore Negro no Brasil* em 1954 - demonstrando a presença do folclore de origem africana nos contos e cantigas perpetuados pela mãe-preta junto aos senhores de engenho.

Todos esses autores retratam a difícil vida dos meninos negros que acompanhavam as brincadeiras do senhorzinho na relação de dominação a que eram submetidos

> "[...] nas casas grandes das fazendas coloniais brasileiras, Imagem comum era a de meninos negros filhos de escravos, obrigados a imitar cavalos enquanto recebiam golpes de chicotes de seus sinhozinhos que se divertiam montados em suas costas. Em outras brincadeiras de menino, no entanto essa relação de dominação se invertia: principalmente em disputas de jogos de pião e papagaio. Fora do controle adulto e sobre regras infantis, as diversões nos terreiros e pomares eram liderados pelos moleques negros que mostravam sua superioridade nas habilidades de matar passarinhos com bodoques, nadar em rios e subir em árvores. Assim, os pequenos fazendeiros acabavam por concordar em fazer trocas propostas pelos meninos negros. Pediam para que furtassem coisas da casa grande com laranjas e pedaços de queijo, em troca de seus bodoques e piões, num processo de escambo permanente. Esses arranjos entre crianças marcaram a miscigenação de uma infância brasileira que agrega e eterniza outras culturas em seus brinquedos e brincadeiras." (MEIRELLES, 2005, p. 25).

Porém, a criança deixava fluir o espírito lúdico que existia em cada uma, nadando nos rios, nas represas, comendo frutas, matando passarinhos. Como brinquedos tradicionais nesse período entre as crianças estavam o pião, a bola, o papagaio, a baladeira, também a miniatura de transportes como o carro de boi confeccionado com materiais próprios da região (FIGURA 46), elemento ainda presente na periferia da ilha e dos municípios maranhenses A vida em São Luís antiga foi cheia de brinquedos e brincadeiras naturais desenvolvidas em espaços abertos de forma coletiva. Algumas mais típicas para o horário diurno e outras próprias para as noites, especialmente as noites de lua cheia.

Fonte: PORTO, Iris 2007
Figura 46 – Carro de boi em miniatura

Quanto à cultura indígena, permitiu que conhecêssemos os brinquedos de barro cozido, com figuras de animais e de pessoas, numa mistura de brinquedo e religiosidade segundo Koch-Grunberg (1979, p. 135). Essa cultura da boneca de barro não se transferiu para a menina ludovicense que ficou com a de pano, talvez de origem africana, que se tornou conhecida e até hoje está presente em todas as classes sociais com as devidas caracterizações modernas como marcas, valor e materiais e produção. Naturalmente as brincadeiras indígenas estão profundamente relacionadas à natureza, aos rios, aos animais, aos arsenais guerreiros dos pais, pois tradicionalmente elas têm uma educação que lhes permite viver de forma livre suas brincadeiras, principalmente os meninos, uma vez que as meninas acompanham as mães em seus trabalhos femininos, conforme Meirelles (2005, p. 27)

> “[...] alegria, ausência de brigas e desavenças e a presença constante de representações de animais foram as marcas registradas das brincadeiras entre as crianças indígenas no início da colonização brasileira, registrada pelos padres Cardim citado por Freyre. Ainda antes das naus portuguesas atracarem suas brincadeiras nas terras do pau-brasil, crianças indígenas recebiam de suas mães animais e bonecas de barro cozido e aprendiam, em idade mais avançada, a fazer brincadeiras de entrelaçar fios de algodão entre os curumins brasileiros, antes utilizados em rituais sagrados, é a perna de pau.

Os brinquedos das crianças índias têm dupla função: os chocalhos, por exemplo, servem para a criança brincar e também para espantar maus espíritos. Ainda entre os índios, os brinquedos têm se destinado à preparação da vida adulta: arcos e flechas para os meninos, pequenas cestas para as meninas (FIGURAS 47). Segundo Freyre (1963, p. 14) o gosto pelos jogos e brinquedos imitando animais vêm da cultura indígena. Como brinquedo herdado deles, estão o chocalho de casca de fruta, pedrinhas, o pião, a matraca, o enigma, o arremesso de argola, a peteca, feita com palha de milho, jogo do fio ou cama-de-gato, além de uma série de tipos de jogos de grupo imitando animais, como os de gavião, do jaguar, do peixe pacu, do jacamim, dos patos marreca, do casamento.

Um brinquedo ainda presente entre os índios brasileiros, antes utilizado em rituais sagrados, é a perna de pau que representa a imagem de um pássaro pernalta chamado *grou*. Esse pássaro era conhecido e utilizado na Grécia em rituais de iniciação de jovens, que montavam em pernas de pau, representando os valores como homens guerreiros. Esse brinquedo representa um exemplo de dessacralização de uma atividade que se tornou brinquedo universal, conforme Meirelles (ib. id. p.27).

> "[...] a imagem de um pássaro pernalta chamado Grou, representados nas pernas de paus. Esse pássaro era colorido e utilizado na Grécia em rituais de iniciação de jovens, que montavam em pernas de pau representando os valores como um exemplo de dessacralização de uma atividade que se tornou brinquedo universal".

Maurício Lima, coordenador do projeto "Jogos Indígenas Brasileiros" fez o levantamento dos jogos e brincadeiras dos índios do nosso país. Os pesquisadores do projeto visitaram oito aldeias indígenas e catalogaram muitas brincadeiras. Entre elas, o *quebra-cabeça*, dos índios Canela, no Maranhão; *o jogo de dado*, *dos Pareci*, no Mato Grosso e *o jogo da banana*, *dos Ticuna, no Amazonas*. *O Poï Aru Nhagü*, como é conhecido o jogo da banana entre os Ticuna, tem características que lembram a queimada. Diante de uma pilha de rodelas de banana, duas duplas se confrontam: uma tenta impedir que a outra derrube as rodelas da fruta Ao mesmo tempo, outros participantes, que estão ao redor e se dividem entre os que querem defender a pilha de bananas e os que querem derrubá-la, procuram atingir os adversários com uma bola feita com pedaços de pano, para eliminá-los.

Outros brinquedos identificados pelo projeto *Jogos Indígenas do Brasil*: da esquerda para a direita, bilboquê (índios Ticuna), peteca (índios Pareci) e dobradura (índios Canela).

Fonte: jogosindigenasdobrasil
Figura 47- Brinquedos indígenas

Além de jogos como o da banana, a visita às aldeias revelou também brinquedos fabricados pelos próprios índios, como piões feitos de frutas e varas de bambu ou zunidores,

que são uma espécie de disco feito com o fundo de uma cabaça (a casca muito dura de frutos); para brincar com o zunidor, basta girá-lo, o disco emite um som próprio. Também feitos pelos índios, os bilboquês (considerado um brinquedo tradicional entre os brancos) são brinquedos formados de uma bola, com um furo no fundo, ligada por uma corda a um pequeno bastão de madeira. Para brincar, basta jogar a bola para o alto e tentar encaixá-la no bastão. Além disso, os pesquisadores encontraram também dobraduras feitas de folhas de buriti que representam animais e petecas confeccionadas nas aldeias, além de outros brinquedos.

Assim, é fácil constatar que nossas influências colonizadoras marcaram e definiram os nossos brinquedos primeiros. Um desses brinquedos que marcou e marca de forma muito evidente em gerações passadas e atuais é a boneca de pano – um brinquedo muito comum em São Luís (FIGURA 48). É fácil encontrá-la confeccionada em diversos modelos em fabricação industrial e artesã. Pelos dados da pesquisa é o brinquedo artesanal mais vendido em são Luís. No Brasil, nossa boneca de pano mais famosa é a Emília, bastante conhecida pelas suas características de dinamicidade, considerada como a única boneca tipicamente brasileira. Ela é vendida nos diversos espaços de venda de brinquedos.

Fonte: PORTO, Iris / 2007
Figura 48- Bonecas de pano

Como ficou evidente que o brinquedo tem uma profunda relação cultural com a vida dos adultos, seus trabalhos, suas histórias e regionalidades, assim em São Luís, as brincadeiras tradicionais retratam as histórias, as lendas, os mitos, heróis e bandidos, assim como a dos produtos naturais, típicos do lugar. É comum, portanto, brinquedos de bambu, de casca de coco, de milho, de argila e de vários elementos típicos na vida do maranhense em todas as épocas. O espaço é representado em barco de cascas de coco, cavalos de talo de bananeira, bonecas de sabugo de milho, de corda, carrinhos de bambu ou bonecas de pano,

relacionados aos aspectos fisiográficos da paisagem. Brincar com esses brinquedos regionais e de brincadeiras tradicionais é interagir com uma série de elementos cheios de significados e simbologias, além de introduzir a criança ludovicense de forma prazerosa e eficiente no universo sócio-histórico cultural da realidade local. Esses brinquedos são diferentes dos eletrônicos e virtuais que trazem para a criança uma outra realidade para compor o seu mundo, já que na cultura da modernidade convivem no mesmo espaço o tradicional, o regional, o industrial e o virtual, considerando a origem e a produção do brinquedo.

São perceptíveis as alterações nessas influências nas brincadeiras nas décadas mais recentes. Friedmann (1996, p. 32), cita uma pesquisa realizada a partir de uma coletânea minuciosa de documentos, analisando brincadeiras espontâneas das crianças brasileiras no decorrer do século XX. Para isso reuniu mais de mil tipos entre vários estados da Federação em que constam significativas mudanças e alterações e os motivos destas, conforme é evidente em São Luís. Dentre as causas mais significativas da transformação do brincar no decorrer desse século nas grandes cidades, apontados nesse documento vejo que realmente ocorrem em São Luís e estão relacionadas à mudança do lugar que foram consideradas por ela (Ib. Id.) como sendo as seguintes:

- Uma significativa redução do espaço físico: com o crescimento das cidades e a falta de segurança, os espaços lúdicos viram-se seriamente ameaçados e diminuídos;
- A redução do espaço temporal: no contexto familiar, mudança no papel da mulher, o grande espaço ocupado pela televisão no cotidiano infantil, e ou por outras atividades extracurriculares, constituíram aspectos significativos na diminuição do estímulo para a brincadeira;
- O incremento da indústria de brinquedos colocou no mercado objetos muito atraentes, transformando as interações sociais, nas quais o objeto passou a ter um papel relevante;
- A propaganda contribuiu para o incremento do consumo de brinquedos industrializados no mundo infantil

Meirelles confirma essa realidade, comentando as dificuldades para brincar hoje pela falta de espaços para desenvolver as brincadeiras:

> [...] espaços livres para brincar são hoje cada vez mais raros. As casas ocupam a maior parte dos terrenos, e no quintal o lugar que sobra ficou para o automóvel. Brincar na rua em nossa cidade se tornou praticamente impossível. O medo do trânsito e dos assaltos é uma constante. As praças são mal freqüentadas e mal cuidadas. Nos prédios de apartamentos as áreas de lazer que substituíram os quintais são comunitárias. Isso significa que novamente a criança estará dividindo o espaço com outras crianças e adultos dentro de normas estabelecidas”

Vejo que em São Luís essa realidade é fruto do rápido crescimento urbano e da realidade complexa das contingências da vida moderna. Nesse aspecto se insere a cultura do consumo que atinge a todos. É uma situação que parece universal e ao mesmo tempo está ligado à grande produtividade da indústria moderna em afinidade com signos, imagens e publicidade. Vejo que há uma estetização da mercadoria e de seu ambiente, numa explosão do discurso virtual e verbal sobre os objetos e por meio deles conforme discuti em capítulo anterior. Percebo que entre os aspectos citados, uma das grandes alterações e uma das conseqüências do estilo de vida moderna, é a retirada da possibilidade de a criança dispor de áreas maiores para brincar, como a rua, para interagir em determinados tipos de jogos e brincadeira,prática muito comum no passado, conforme relata Machado (1993, p. 137), confirma essa assertiva:

6. 2.2. O Brinquedo regional

O brinquedo regional da modernidade tem suas características específicas que por alguns aspectos se diferencia do artesanal pré-moderno na medida em que sofre as influências de seu tempo, quer seja no sentido da produção, quanto do material, dos tipos e modelos ou da venda, além do que a arte popular hoje é absorvida pela indústria cultural, criando artes híbridas. Ou seja, ela incorpora os meios populares de expressão e os reproduz em escala semi-industrializada. Assim, existem vários jogos que têm características bem regionais e seu caráter evidencia particularidades locais. Os brinquedos regionais são elementos fortes da cultura brasileira, permanecendo como brinquedos populares, construídos a partir de elementos naturais do meio ambiente, como os brinquedos de Maracatiara e Paparauba e corda em São Luís, por exemplo. Abramovich (1983) faz referência a vários brinquedos que permearam o dia a dia das crianças brasileiras em décadas passadas, confeccionados de materiais locais

> "[...] a nossa cultura popular mais viva e mais autêntica produz brinquedos lindos, coloridos, simples no seu material e riquíssimos em suas possibilidades de brincar gostoso. Ah, as bonecas de sisal, os cavalinhos de corda, as bonecas todas feitas de palha de milho, os carrosséis feitos com canudo e aproveitando lata e madeira, os guarda-chuvas trançados em lãs coloridas, os caminhões e os carros de lata e toda sucata sobrante, os carrinhos de rolimã, as pipas de papel de seda imensas e pequeno nas cheias de graça e de imaginação, as bruxinhas de pano...um repertório imenso, um painel diversificadíssimo de materiais e de respeito ao brincar..."

Esses brinquedos são regionais não só face aos materiais de que são confeccionados, mas pela história que contêm. Examinando primeiro o termo região, vejo que é complexo e com conceitos contraditórios, apesar de que vem sendo estudado desde a Antiguidade. Segundo Lencioni (2003, p. 15), a palavra é fluida, sendo difícil estabelecer um conceito. A idéia de região que aparece na linguagem corrente indica recortes do espaço que

os indivíduos ou grupos sociais elaboram e passam a ser reconhecidos ou não, socialmente "[...] esses recortes se multiplicam à medida que a percepção do espaço de cada um se amplia, fazendo-os perceber o homogêneo e o diferente acerca do mundo. A percepção do outro está acompanhado da percepção do espaço do outro".

Os brinquedos populares são artefatos, são, portanto, identificados como símbolos da região e se mantém refletindo de forma mais direta o modo de vida e a cultura regional. São preservados pelo tempo e estão presentes numa sociedade dominada pela tecnologia, constituindo, assim, uma forma genuína de expressão regional. Um exemplo são os brinquedos populares da Região Amazônica, confeccionados em Miriti (*Mauri flexuosa L.)* que se destacam pela beleza, colorido, variedade, aceitação e facilidade de manejo, como podemos facilmente perceber nas feiras de artesanais e no movimento de vendas em Belém do Pará.

A matéria-prima desse brinquedo, o miriti, é a cortiça de uma palmeira dos locais baixos e alagadiços, existindo em abundância na Amazônia. Ela também é conhecida por Buriti do Brejo e pertence à mesma família do Buriti (*Mauritia Vinifera*) com a qual é constantemente confundida. É uma das palmeiras mais importantes para as populações da região porque dela tudo é aproveitado. Segundo Morais (1987), o brinquedo de miriti tem uma origem muito antiga, sendo utilizado pelas crianças da região de Abaetetuba para fazer suas montarias e vigilengas[95], com que organizavam competições nos rios, igarapés e furos. Sua utilização comercial parece ter se dado com a associação à festa do Círio de Nazaré (ib. id.). Carvalho et al (2003) revelam como o artesão adquire a matéria prima:

> "O Miriti vem do interior de Abaeté. Eles tiram as braças do Miriti, tiram a tala que fazem o tipiti para espremer mandioca, fazem abano, fazem paneiro e vendem o buxo pra nós. Além disso, primeiro eles tiram a fruta, pra amolecer pra fazer o vinho. Do Miriti eles tiram tudo. A palmeira dá uma pala grossa. Eles fazem um feixe grande para fazer rabo de foguete. E a folha, depois de seca, eles embolam e vendem para os donos de embarcação, ele encomenda a folha. Ele puxa o barco pro seco, arruma as folhas embaixo, e bota fogo. Aí o barco arde todinho e quando acaba de queimar começa a escorrer uma aguazinha e...onde escorrer, o dono sabe que ali tem turu e manda trocar aquela tábua. Então o Miriti é todo usado (O Brinquedo no círio de Belém, 1987, p. 11)

Em São Luís o brinquedo regional de madeira é confeccionado por artesãos com a Paparauba, (papariúba/ paraíba/ marupaúba ou marupá). A paparauba é uma arvoreta da família das simarubácias (*Simarouba Amara*), de madeira branca e leve, casca amarga, considerada medicinal, de folhas compostas e flores insignificantes. É uma árvore comum na Ilha do Maranhão, especialmente do Município de Paço do Lumiar, a 17 quilômetros de São

---

[95] Embarcações típicas da Amazônia.

Luís. Com ela são confeccionados vários brinquedos diferentes, vinculados aos aspectos da cultura local (FIGURA 49).

Essa sua vinculação aos aspectos locais da cultura material é campo de estudo da Antropologia Material (NEWTON, 1986). Ribeiro (1992, 1998, apud LINHARES, 2004) designou os objetos incorporados à vivência cotidiana dos grupos sociais de artes da vida, estando distribuídos em diversas categorias, entre eles, os rituais, mágicos e os lúdicos. Estudos da cultura local têm sido temas de análises sociológicas e antropológicas nas últimas décadas, dando origem a interpretações das mais variadas entre sociólogos brasileiros e estrangeiros.

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 49 – Brinquedos de Miriti (1) e de Paparauba (2)

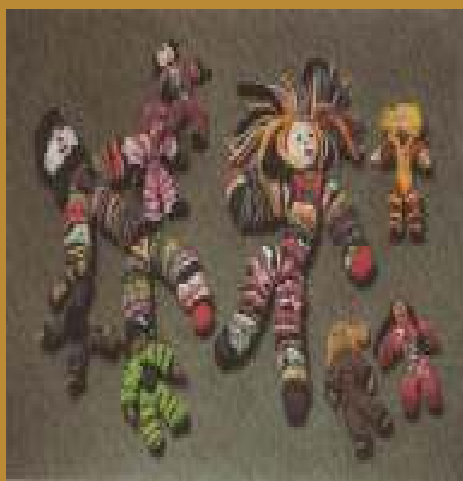
O brinquedo regional ludovicense atual é atingido pelo local e o global, recompostos diante da complexidade da contemporaneidade, de forma que com o processo de globalização, essa reestruturação traz à tona questionamentos sobre a persistência da escala de análise “regional”. Traz também o esclarecimento de sua relevância como instância particular nessa análise. Correia (1997) fala em “particularidade dinâmica” para captar o caráter da região e, em “fragmentação articulada”, para dar conta do particular na globalização

> “[...] com a globalização o particular da região, não mais dotada de autonomia, como talvez pudesse ser concebido em relação às velhas regiões – paisagens européias ficam claramente evidenciadas. E as múltiplas possibilidades de recortar a superfície tornam a categoria da particularidade mais relevante”.

Vejo que para ele a diferenciação de áreas constitui-se na base da possibilidade de podermos falar em região. Entendemos vincular-se ao conceito de lugar, mas com a idéia de particularidade, isto é, uma mediação entre o universal, processos gerais advindos da globalização:

> "[...] a particularidade é configurada, no plano espacial, na região que se apresenta como mediação entre o singular e o universal, entre o local e o global [...] tudo o que era principalmente regional, nacional e continental, agora é também, e principalmente, mundial. A sociedade global é o cenário histórico em que as condições de integração e antagonismo, alienação e emancipação desenvolvem-se em escala ampla, acelerada, influenciando indivíduos, grupos, classes, etnias, minorias, sociedades e continentes"

São Luís do Maranhão com suas características fisiográficas de cidade pertencente a um estado em transição entre a exuberância da Amazônia e a aridez do Nordeste deixa perceber diferentes tipos de interpretações materializados nas formas, nos tipos de brinquedos confeccionados e nos materiais, numa clara demarcação climática entre o leste e o oeste do estado. O brinquedo regional correspondendo à essa condição climática se constitui numa variedade de tipos e materiais diversos e nas brincadeiras e jogos ou nos brinquedos populares como o chucho (ou fura-fura), o carro de lata (de pneus ou de calha), as pernas-de-pau, os jogos de pedrinhas ou naqueles que usam materiais como palha, bambu, sabugo de milho, pneu etc. (FIGURA 50), que trazem simbologias locais e apresentam uma leitura que vale a pena investigar como cultura material.

Essa produção, feita por artesãos, tem uma tradição de anos, mas é normalmente transformada ou desaparece gradativamente de várias regiões, cedendo lugar à produção industrializada de brinquedos. Essas transformações ligadas ao domínio da indústria cultural, são cada vez mais rápidas, a ponto de não ser tão fácil localizar as manifestações populares em nossa realidade urbana.

Fonte: SANTOS, Santa Marli / 2006
Figura 50 – Brinquedos Populares

Existem também vários brinquedos artesanais em São Luís hoje produzidos a partir de uma perspectiva ecológica, ou seja há um incentivo para reutilizar materiais e assim muitos são confeccionados em sucata num reaproveitamento de material poluente que passa a ter uma nova leitura pela criança (FIGURA 51).

Fonte: PORTO, Allana / 2007
Figura 51 – Brinquedos de sucatas

Essa reutilização tem sido motivo de análise e de instituição de critérios para tal proveito nessa visão moderna, conforme observo nos comentários de Santos (2002) ao ver que a sucata é um suporte potencial para a atividade infantil, porém lembra que alguns cuidados devem ser tomados no seu uso. Ela adverte para o fato de que não é com todo material descartável que a criança pode brincar; além do que, é necessário que este material esteja limpo, organizado e não ofereça perigo. Isso significa distinguir sucata de lixo:

> "[...] Para a construção de jogos e brinquedos com material de sucata o essencial não é o objeto em si, mas sim o que ele pode oferecer. Segundo Andrade (1994), o principal é o que um objeto de sucata pode contribuir no contexto do jogo. Não é qualquer coisa jogada fora que serve, cada elemento deverá ter uma função específica, seu lugar próprio na organização que faz parte do processo de criação."

É necessário fazer diferença entre os tipos de sucatas apontados por Weiss (1997): *a sucata natural*, ou reália, que, como o próprio nome indica, constitui-se de sementes, chapas metálicas, conchas, folhas, penas, galhos, pedaços de madeira, areia, terra, etc. E a *sucata industrializada*, uma sobra do industrializado, que inclui todos os tipos de embalagens, copos

plásticos, chapas metálicas, tecidos, papéis, papelões, isopor, caixas de ovos, etc. Guimarães (1994) observa que nem sempre os brinquedos construídos de sucata são valorizados pelas crianças enquanto o industrializado sim. Os artesãos têm uma visão diferente. Observam que as crianças gostam do brinquedo artesanal por serem hoje novidade para eles, face à freqüência com que brincam com o brinquedo industrializado. O popular passou a ser o diferente, o mais raro de encontrar; asseguram haver um retorno ao interesse pelo brinquedo regional por parte da criança.

É necessário destacar o fato comum de que o brinquedo regional e popular assim como em Belém e noutros tantos lugares, em São Luís em geral está ligado às festas religiosas, à exposição de brinquedos em feiras sazonais. Alguns deles atuam como elemento de rituais na condição de objeto sagrado, ou no pagamento de promessas. Ao mesmo tempo, nesses espaços festivos ele está presente em parques infantis nos quais as crianças e os adultos se divertem Em São Luís as festas religiosas dos santos padroeiros também cumprem a mesma função: uma aproximação dos brinquedos com a oferenda (FIGURA. 52).por que Há essa aproximação, é um questionamento interessante para investigar. Os artesãos dizem que é porque tanto o brinquedo como a festa é parte de um ritual "*eles estão muito ligados porque são sagrados", "os brinquedos são a poarte concreta do sagrado"*.

Fonte: PORTO, Allana / 2007

Figura 52 – Brinquedos regionais ligados à religiosidade: 1.brinquedos representativos da Festa do Divino Espírito Santo; 2. brinquedos depositados na festa de São José de Ribamar; 3. Barquinho da festa de São Pedro; 4. Brincantes do festa religiosa e popular do Tambor de Mina em São Luís

Vejo que esses aspectos levantados sobre a cultura estão ligados às vivências pré-modernas e modernas em São Luís articulados entre o local e o global. Esse movimento nessas duas direções diz respeito à uma combinação eficaz da profundidade e da compreensão sobre as pessoas e os ambientes, e permite ir às particularidades, para obtermos uma descrição mais geral do brinquedo. As diferenças culturais costumam ser variações sobre temas de importância universal, com ênfase diferenciada no valor dado a práticas específicas. Por exemplo, algumas formas de brincar mudam de uma sociedade para outra, porém as crianças brincam, mesmo que de forma diferente. O desenvolvimento humano, necessariamente, se baseia na bagagem histórica com a qual os seres humanos nascem tanto na condição de membros de sua espécie quanto na de membros de sua comunidade. Ao mesmo tempo, novas gerações transformam permanentemente as instituições e a práticas culturais herdadas.

6. 3. O brinquedo das feiras e exposições

Em São Luís os brinquedos regionais são vendidos entre outros locais, nas feiras sazonais de artesanatos, em exposições periódicas mensais promovidas pela prefeitura e pelas ssociações de artesãos. Essas exposições acontecem em locais distintos como em praças, nas áreas litorâneas, no Centro de Comercialização de produtos Artesanais do Maranhão – CEPRAMA (FIGURA 53), no Mercado Central, nas lojas que circulam a feira da praia Grande no Centro Histórico. Além desses espaços, podemos encontrar esses produtos em lojas de particulares, em pequenas oficinas de artesãos e em casas onde o artesão trabalha. São produtos variados, com materiais diversos, predominando o tecido, a lã, a argila, o tucum, a corda, a madeira, o babaçu, as palhas, entre outros. Nas feiras, os brinquedos são expostos junto a outros produtos artesanais em uma mistura de cores e modelos.

Fonte: PORTO, Allana /2007
Figura 53 - Centro de Comercialização de produtos Artesanais do Maranhão

Para compreender a dinâmica das feiras dos artesanatos em São Luís, tomo como referência Ferretti (2000) quando diz que os estudos antropológicos sobre feiras e mercados norteiam-se basicamente por duas tendências. Elas reúnem de um lado a corrente chamada *formalista* em que os conceitos das teorias econômicas políticas clássicas formuladas nos séculos XIX e XX são considerados universais e suficientes para explicar a realidade em qualquer sociedade, assim, essa visão abrange a realidade seja ela urbana, camponesa, oriental ou ocidental, por que os princípios são os mesmos; e do outro, a corrente *substantivista* que têm uma compreensão contrária, vendo as sociedades de forma diferente em suas especificidades, preferindo conceituação de forma mais ampla e com inspiração antropológica o que torna a busca pela história, cultura e sociedade mais social e menos mercantilista. Opto por inserir as feiras em São Luís no segundo modelo, por observar que a forma como em São Luís são produzidas as feiras de artesanatos seguem o estilo dominante em Portugal, funcionando quase exclusivamente nos centros urbanos.

As feiras de artesanato acontecem por projetos de iniciativa de dois segmentos: pela promoção da Prefeitura especialmente pela Secretaria de Planejamento do município – SEPLAN, diretamente responsável pela "Feira da Cidade", e pela Associação de artesãos. É assim com a "Feira do Artesão". Associações como a ACEART, Associação Central dos Artesãos de São Luís, a Associação dos Artesãos do Maranhão e outras independentes mensalmente revesam com a Prefeitura a utilização da *Praça Maria Aragão* em que (a promoção se dá em fins de semana alternados pelas entidades. Ali se espalham as barracas padronizadas pela Prefeitura, também responsável pela infra-estrutura do local, fiscalização, transporte dos materiais pesados, de intermediação para vendas externas e exportações como acontece em alguns casos. Os brinquedos estão expostos nas barracas de acordo com a ordenação dada pelo expositor. Normalmente o número de barracas varia de 45 a 60. Observo que varia de acordo com o período de forte venda, ou não, muito ligada à estação. O artesão, normalmente ele faz do local de exposição, também oficina de trabalho, sendo comum vê-los trabalhando em novas peças (FIGURA 54).

Fonte: PORTO, Allana /2007
Figura 54– Feira de artesanato da Praça Maria Aragão

Na maioria das vezes as barracas vizinhas aos da venda de brinquedo são de outros produtos diferentes, formando uma mistura interessante e chamativa para atrair o comprador. A decoração é preparada de forma que crianças e adultos sejam atraídos pelas cores, formas e características de identidade do brinquedo. Muitos dos expositores não são os artesãos que produziram as peças; estão ali como vendedores responsáveis pela comercialização.

Os artesãos em São Luís utilizam também outras áreas para exposição como a *Praça Deodoro* em exposições regulares na *Avenida Litorânea, Laguna da Jansem* e a *Praça Nauro Machado* em noites de lua cheia, a "Feira da Lua", localizada na área do Projeto Reviver promovida pelo Centro de Artes Japiaçu. As entidades que agregam artesãos em São Luís contam em média com 180 associados que contribuem com R$10,00 para associar-se, com um valor mensal de R$ 2,00 e a cada exposição pagam para os vigias e guardadores do material R$8,00 por semana. Entre transporte, alimentação e outras despesas necessárias, eles têm uma despesa em média de R$50,00 a cada exposição e vendem em média 10 a 15 produtos em uma semana, dependendo da época e do produto. O lucro é relativo ao valor do brinquedo e volume de vendas, mas normalmente não é um negócio que gere uma grande renda, considerando o valor pequeno da unidade das peças, quando comparo ao valor do brinquedo industrializado. Além das feiras oficiais já citadas elas também são instaladas de maneira informal e muitas vezes por iniciativa particular aos finais de semana em locais de circulação pública de crianças e adultos e em eventos que acontecem ao longo do ano em diversos locais diferentes da cidade.

O brinquedo que mais vende na feira são as bonecas de pano, feitas além do modelo tradicional toda em tecido, também com rosto industrializado, que tem mais saída. Os artesãos afirmam que os movimentos aumentaram nas últimas décadas e a venda em São Luís

atinge tanto o turista quanto o residente na cidade. Alem de bonecas, uma das principais atrações das barracas, entre tipos, materiais diferentes os brinquedos artesanais que estão em exposição para vendas são os carrinhos de madeiras (paparauba), carrinhos de duas rodas com suporte de vara simulando uma hélice, cavalinhos de duas rodas da mesma madeira, em modelos diferentes. Esses brinquedos são vendidos em média a R$ 8,00. As bonecas de pano em modelos variados custam em média R$10,00. As de lã de R$ 6,00 a R$ 8,00. As bonecas vestidas de outros materiais e representações custam em média de R$ 6,00 a R$ 10,00. Os brinquedos feitos em *biscuit* em grande variedade, variam de R$3,00 a R$15,00. Brinquedo de casca de coco, em casca de sarnambi, de ostra, de corda, de papelão, tem preços diversos na feira porém nenhum desses brinquedos ultrapassam R$ 10,00.

Eles são comprados por pessoas que se aproximam desse tipo de brinquedo, que gostam do produto artesanal e valorizam essa arte. A maioria são mulheres e dizem que há uma necessidade de manter a tradição, "*de se aporoximar do que é nosso*", de *"manter minhas raízes".*

6. 3.1. O Olhar do artesão

Percebi em São Luís duas categorias de artesãos: os que estão no ramo há mais de dez anos, têm uma história familiar de tradição de artesãos e se ocupam apenas dessa atividade, o que me leva a identificá-los como artesãos profissionais. Pensando em seu perfil, têm em média uma faixa etária de 35 a 45 anos, uma escolaridade de nível fundamental, uma renda média em torno de dois salários mínimos. São residentes de bairros de ocupação desordenada. Vendem em média de 20 a 30 peças mensais, não são muito adeptos de participar de associações, encontros, cursos e reciclagens por entenderem que já estão no ramo há muito tempo e detêm o conhecimento da confecção do material pela experiência que já adquiriram. Primam pela qualidade do produto e pela função junto à sociedade.

Ao outro grupo eu chamo de artesãos contemporâneos. São oriundos de outros ramos de atividades, não possuem um histórico familiar de artesanato, e se ocupam dessa atividade há menos de dez anos. Têm em média uma faixa etária de 30 a 35 anos de idade, uma escolaridade em torno de média a superior, desenvolvem o artesanato junto com outras atividades: são professores, funcionários públicos, entre outras atividades. Vendem uma média de 15 a 20 peças por mês, participam de feiras, exposições, cursos de aperfeiçoamento, reciclagens, encontros, associações. Têm facilidade para absorverem novas aprendizagens e estão abertos a novas possibilidades.

Minhas conversas com os artesãos me permitiram perceber que eles pensam a comercialização do brinquedo de uma forma além de comercial muito afetiva, na medida em

que há uma ligação com cada peça que é confeccionada manualmente, com seu toque pessoal aspecto que considero o lúdico da produção. Vê-la desaparecer, traz um aspecto de afastamento, um sentimento de perda, característica bastante diferente da produção industrial. Segundo Weiss (1997, p.37) ”[...] o diferencial dos brinquedos industrializados é que mesmo o artesão que repete os brinquedos, não consegue fazer dois absolutamente idênticos”. Assim, torna-se interessante para mim, rememorar que o brinquedo artesanal feito com materiais como sucata ou mesmo adquirido através do comércio para a confecção, é o resultado do trabalho de transformação, de reaproveitamento, muitas vezes uma colagem de materiais distintos, uma capacidade de síntese que é bastante natural e característico da criança que é sintética por natureza ao fabricar brinquedos. Benjamin (2002) diz que “nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos – pedras, plastilina, madeira, papel”.

Os brinquedos feitos pelos artesãos são frutos de uma visão de mundo pessoal e ao mesmo tempo do lugar (APÊNDICE A). Barthes (1981) diz que esse aspecto é o diferencial do brinquedo aburguesado que se identifica pelas suas formas sempre funcionais e sua substancia, feitos de matéria ingrata, produtos de uma química e não de uma natureza “[...] esses brinquedos morrem rapidamente e, uma vez mortos, não têm para a criança nenhuma vida póstuma”. Para a execução do seu trabalho, o artesão desenvolve uma série de atividades próprias, que Weiss (1997, p.42) aponta como sendo as seguintes (QUADRO 53):

- Antes de surgir o objeto, é necessário ter os materiais. Isto significa que ele reúne sucata, pesquisa o que cada região oferece como material básico;
- O ato de pesquisar materiais faz com que observe mais atentamente o local e as coisas que estão à volta, provocando curiosidade.
- Parte de uma idéia preconcebida e adapta os materiais ao projeto;
- Deixa os próprios materiais sugerirem uma forma;
- Trabalha com analogias de formas, associando uma forma a outra, criando novas relações entre elas.
- Adequa o material básico e o secundário ao produto a ser confeccionado.

Os artesãos dos brinquedos em São Luís apresentam uma característica muito interessante que reflete a realidade da questão de gênero do brincar: os brinquedos de menina são confeccionados normalmente por mulheres enquanto os dos meninos são feitos pelos homens. Essa realidade é percebida muito claramente na confecção de carros, papagaios e bolas pelos artesãos e as bonecas, e demais brinquedos femininos pelas artesãs. As mulheres

normalmente trabalham com tecidos, lãs, pinturas, bordado, e os homens com madeira, palha, cerâmica e outros materiais mais pesados. Na compra dos brinquedos normalmente há uma influência maior feminina. Observei que a maioria dos compradores são mulheres acompanhadas dos filhos. Quando investiguei a motivação para a compra de um brinquedo regional, os adultos (especialmente as mães) citam uma saudade do brinquedo de infância e o desejo de que seu filho também conheça esse tipo de brinquedo.

Os artesãos observaram que parece realmente haver uma ligação muito grande entre os adultos e os brinquedos tradicionais e regionais vendidos nas feiras. Para as crianças a visão é diferente, pois informaram que acham curioso o brinquedo, que são diferentes dos que eles costumam brincar. A principal diferença que apontaram é que "*esse brinquedo dá para fazer mais coisas com ele*", "*é diferente porque é mole, fácil de mexer com ele*" o que vem confirmar o fato dos brinquedos industrializados não permitirem muitas ações além daquelas que a indústria sugere. Vi algumas mães abraçando as bonecas de pano numa indicação clara de afeto e ligação com aquele brinquedo. Quando perguntei para quem era o brinquedo que compravam, apesar da resposta de que era para a filha, as expressões indicavam que a escolha era motivada por uma ligação afetiva pessoal ao brinquedo que levavam, como um resgate da própria infância.

Observo que algumas empresas têm projetos para investir hoje no produto regional como uma forma de reconhecimento e valorização do produto. A exemplo, o *Programa Petrobrás Cultural* investe atualmente em São Luís com livro de fotografias e história, envolvendo um fotógrafo maranhense, Márcio Vasconcelos[96], que produz atualmente dois livros registrando pessoas que confeccionam peças, intitulado "Arte nas mãos – Mestres Artesãos Maranhenses", aprovado pela Lei *Rouanet*. Nesse trabalho ele diferencia por capítulos os tipos de material com que o artesão trabalha: cerâmica, madeira, fibra, vegetais, artesanato indígena, e peças de bumba-meu-boi[97].

Percebo que há um interesse maior hoje do que em décadas passadas por esse tipo de brinquedo. Analiso que a expansão da atividade, a formação do artesão em associações abriram espaços para essa atividade. Vejo também que houve uma expansão da utilização desse produto que é muito usado para outros setores como o de decoração e venda para exportação.

---

[96] Nota veiculada no jornal maranhense O Imparcial de 1º de agosto de 2007.

[97] Da região de Barreirinhas estão em destaque os mestres que trabalham com fibras. De São Luís e Morros, os famosos santeiros. Os artesãos de madeira são do povoado de São João dos Pilões, localizados em Brejo. Do município de Cururupu e dos povoados de Itamatatiua (Alcântara) e de Periá (Humberto de Campos) os ceramistas. De Chapadinha, Brejo, Vargem Grande e São João de Mulunduns os que trabalham com couro. As artífices de renda da Raposa, modelismo naval de São Luís, miniaturas de barco de Mirinzal.

6. 4. O brinquedo industrializado

6. 4.1. O brinquedo do shopping, das lojas e similares

O brinquedo moderno é comercializado em São Luís nas lojas especializadas, em hipermercados, nos shoppings (FIGURA 71) no comércio formal e informal da principal rua comercial da cidade. Lembro que há uma grande relação entre os shoppings e a incorporação das atividades de lazer como representante da racionalização do capital, ao unir essa atividade ao consumo, formando uma espécie de templo capitalista do consumo onde os desejos, os projetos, as paixões e as relações pessoais materializam-se em objetos e seus signos a serem consumidos (PADILHA, 2006). É um espaço muito semelhante na sua essência a todos os outros, o que o fez recebeu a denominação de "não-lugar" por Augé (1994).

Nas lojas especializadas há uma média de mil a três mil tipos de brinquedos expostos, dependendo do tamanho da loja (APÊNDICE A). Os preços variam pela marca, os mais baratos, porém, são normalmente, aqueles confeccionados em plásticos, madeira e material mais simples e é no comércio informal e lojas do tipo R$ 1, 99 que se proliferam em todos os bairros e no centro que se concentra sua venda. Um desses locais são as ruas transversais à principal rua do comércio no centro de São Luís, durante o horário comercial. Esses brinquedos são deslocados para vendas em festas e aos finais de semana para a orla marítima, especialmente na Avenida Litorânea. Ele está presente no mesmo espaço em que são expostos brinquedos dos artesãos, numa convivência pacífica, embora nesses espaços externos haja maior estrutura física para exposição dos artesãos nas barracas. Os brinquedos de plásticos geralmente são expostos no chão sobre um tapete ou são colocados em um suporte vertical.

Os brinquedos modernos que estão à venda em São Luís, são objetos produzidos pelas fábricas e distribuídos globalmente por poderosas empresas multinacionais como os vendidos das demais cidades do país. São produzidos como um sistema, que permite distinções quanto ao grau de realismo (ou abstração, ou exagero), com o qual representam elementos de práticas sociais. Na modernidade eles são, simultaneamente, 'objetos' para serem lidos como textos e ao mesmo tempo para serem manipulados, na medida em que carregam mensagens sociais. Eles mediam a formação de consumidores e parte de seu significado é oferecido pelos *designers* da indústria; neste sentido são um repositório das ideologias e 'sistemas de valores' sociais.

No mundo dos brinquedos industrializados e comercializados em São Luís, as variedades são acentuadas e a divisão de gênero se perpetua em suas representações: a dos meninos, apresentando brinquedos do mundo público, orientados para a ação normalmente

com poderes superiores para construir, enfrentar risco e demonstrar poder conforme já discutido de forma geral em capítulo anterior. O brinquedo das meninas, por outro lado, está ligado à domesticidade o que significa dizer que as mulheres são avaliadas em termos de valores estéticos e geralmente estão envolvidas com as profissões humanitárias e educacionais. Portanto, vejo que os brinquedos modernos vendidos em São Luís estão intimamente relacionados a importantes padrões culturais na sociedade em geral, e continuam a projetar um mundo desigual entre meninos e meninas.

Vejo esse fato de forma bem evidente nas bonecas confeccionadas de forma fisicamente limitadas na maneira como se movem, como são romantizadas através de códigos de cor, da linguagem e, às vezes, sexualizadas de modos específicos, além de serem convencionalmente restritas a certas atividades e papéis sociais. Assim, o mundo dos brinquedos e suas muitas representações constroem os seres humanos de modos bastante diferentes – o mundo 'real' e o 'mundo da imaginação' são diferentes para meninos e meninas. Minha preocupação ai é que se meninos e meninas são expostos desde cedo a uma versão tão diferente do mundo, suas identidades também são construídas sobre esta diferença, o que vejo de forma perceptível em São Luís.

As evidências nesse sentido se fazem sentir na cidade em lojas especializadas na venda de brinquedos e de jogos. Nessas últimas é possível observar a presença acentuadamente maior de meninos do que de meninas. Eles normalmente chegam solicitando jogos que recentemente foram lançados no mercado (que às vezes ainda não chegaram a São Luís). Chegam sozinhos, compram-nos com suas mesadas, conhecem os jogos que estão em exposição, a grande maioria entre os cem tipos diferentes, virtuais. Reconhecem-nos mesmo que a maioria deles tenha instruções em inglês. Quando alguns pais vão à loja sozinhos, acabam por telefonar para a criança pedindo informação detalhada do que eles querem. São crianças que a partir dos sete anos já se identificam no mundo virtual, são de área nobre da cidade e desenvolvem o tipo de brincar citado para a São Luís verticalizada. Em média são vendidos 70 a 80 jogos virtuais por mês nas lojas pesquisadas. Esses jogos chegam às lojas através de representantes ou por pedidos via catálogos, assim como em todas as lojas de venda de brinquedos da cidade.

As meninas sempre vêm acompanhadas, compram pouco com mesadas, buscam ver nas lojas as novidades, mostram dependências dos adultos, embora expressem seus desejos, identifiquem os brinquedos que querem, reconhecem os diversos brinquedos em exposição. Porém, vejo-as divididas entre as bonecas e os celulares, os estojos de maquiagem, as bolsas, sandálias, roupas e outros objetos de sedução que permeiam o seu mundo como

consumidora. São muitos os atrativos para atender ao apelo feito pelas diversas mídias. Mesmo as bonecas que compram, precisam ter essa dinâmica do mundo feminino em seus acessórios.

Nas lojas especializadas em brinquedos eles estão dispostos de forma separada. O do menino e o da menina tem decoração e cores diferentes. Os brinquedos que estão sempre à mostra são os que se destacam pela maior saída e propaganda na mídia. É muito forte a demarcação da questão de gênero nas lojas de brinquedo. A maioria dos funcionários das lojas são mulheres, estão no mercado há pouco tempo e não demonstram muita afinidade com brinquedos. Estão trabalhando e é isso que as motiva "*ter um emprego é mais significativo para mim do que especificamente trabalhar vendendo brinquedos", "poderia ser em qualquer ramo, desde que eu tivesse a oportunidade de trabalhar, para mim não faz muita diferença"*afirmam duas vendedoras que estão no ramo há pouco mais de três anos. A maioria dos freqüentadores da loja também são mulheres. Há um movimento intenso o ano inteiro, porém o dia das crianças e o Natal enchem as lojas de consumidores num acréscimo de 60 a 70% deles. Existe um arsenal de preparação em termos de abastecer o estoque, buscar novidades, promover campanhas publicitárias para esses dois momentos.

Na busca pelo brinquedo industrializado mais vendido em São Luís, após uma maratona pelas diversos locais da pesquisa, conclui que são os fabricados pela *Mattel*: para as meninas a Barbie e para os meninos o carro e autorama *Hot Wheel* (FIGURA 55) e o boneco *Max Steel* (FIGURA56) (QUADRO 29) Este último citado é vendido em média por R$ 49,00, embora seja encontrado modelos variando de preços de R$ 129,00, R$149,00 e R$199,00. Existem várias modelos diferentes como o *Autorama, Radar Gun, Crash Arena, Pista Super rápida pista de combate, pista Criss Cross, Octopark,* entre muitos modelos diferentes. Ele é um brinquedo que agrada muito também aos adultos. A exemplo, a revista Quatro Rodas veiculou a matéria "Brincadeira de gente grande" para demonstrar o fato de que os adultos roubam a cena no campeonato de colecionadores dos carrinhos da marca *Hot Wheels*. Enquanto uma criança citada na matéria que tem 648 peças, o tio dele tem 6000 miniaturas. Em todo o mundo, segundo a *Mattel*, são 15 milhões de colecionadores. Muitas pessoas guardam alguns brinquedos da infância, enquanto outros chegam mesmo a comprar brinquedos novos, relacionando-se com eles de maneiras afetivas especiais.

Fonte: PORTO, Iris
Figura 55– Carro *Hot Wheels*

O brinquedo *Max Steel* (FIGURA56) tem o valor médio de R$ 39,90, porém existem modelos que variam de R$59,00, R$ 89,00, R$ 99,00 e é encontrado em modelos *do Mundo do Metal, Surfista, Expedição, Kung Fu, Super Escudo*, *Turbo Batte,* Elementor *Terra, Stunt Bike Radical, Veículo Wind Gumer*, *Aquataque, Ataque Duplo,Eespada de Batalha, Kit Adrenalink* entre outros. Em todos os locais em que estão expostos eles disparam na preferência das crianças, apesar de que observei nos pais uma reação bastante nova que é a desconfiança com a marca *Mattel* pelos *recalls* recentes. Encontrei pais procurando brinquedos da *Estrela* por dizerem que "*é a mais confiável quanto à confecção do brinquedo*" "*é a que conheço desde criança e nunca vi problemas com esses brinquedos"*. Inauguram um olhar mais cuidadoso para a produção do briunquedo.

Fonte: PORTO, Iris, 2007
Figura 56: Bonecos *Max Steel*

No entanto, apesar dessa preferência, vejo que dessas marcas são vendidos em maior quantidade os mais baratos deles. Percebi de forma bem clara como a situação econômica interfere no brincar. Nesse sentido os pais compram a Barbie mais barata e os carrinhos da coleção *Hot Wheels* pequenos, quando vem comprar sem as crianças. Quando elas vêm juntas, há uma tendência a convencerem na compra. Entre os jogos virtuais, a informação é que compram prioritariamente a série *The Sims* 1 e 2 (FIGURA 57) que são os preferidos dos meninos. Especialmente a série *Aberto para Negócios, Vida Noturna e Bicho de Estimação.* São comprados pelas meninas apenas a última citada porque envolve cuidados como alimentar, cuidar, domesticar o bichinho. Muitos desses jogos vêm indicados para maiores de dezesseis anos, porém as crianças compram normalmente na loja.

Fonte: PORTO, Iris, 2007
Figura 57: Jogos *The Sims*

No comércio informal a situação é a mesma, embora já de antemão haja um perfil do comprador desse setor como o proveniente das camadas populares.Também o brinquedo mais barato entre eles é o mais vendido (QUADRO 30). Nesse setor há uma grande variedade de brinquedos "piratas", cópias da Barbie, da *Polly*, dos carrinhos *Hot Weels* e praticamente de todos os bonecos de super-heróis, entre outros. Percebo que há uma exposição constante de brinquedos chineses de baixa qualidade, aparentemente frágeis e de pouca durabilidade, vindos pelo Paraguai. Apesar disso eu encontrei brinquedos mais caros e de melhor qualidade nesse setor, porém com pouca saída.

Para os vendedores desse comércio, também há um interesse na sedução do consumidor ao apresentar o produto, oferecendo com as características do original, mostrando as vantagens do preço, que varia em média entre R$ 1,50 a R$ 45,00. Os vendedores são na maioria homens que estão no comércio há bastante tempo e vêm experimentando as mudanças que o tempo traz. São também oriundos das classes sócio-econômicas menos favorecidas,

com baixa escolaridade, e tem uma renda mensal com as vendas variando em torno de R$ 300 a R$ 500 reais em média. Passam o dia inteiro nessa atividade, fazem as refeições trazidas de casa ali mesmo e concorrem entre si e com lojas muito próximas da área de concentração das barracas. A saída do produto também é mais forte por ocasião do Natal e o Dia das crianças. O maior número de consumidoras também são mulheres de baixa renda.

No shopping 1

Estabelecimento	**Natureza**	**Média de brinquedos em exposição**	**Brinquedo mais vendido**
Loja 1	Especializada em jogo	1000	Jogo The Seems Max Steell
Loja 2	Especializada em brinquedos	2000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 3	De Departamento	3000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 4	Hipermercado	4.000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 5	De Variedades	800	Barbie, Max Steel e Hot Wheels

No shopping 2

Estabelecimento	**Natureza**	**Média de brinquedos em exposição**	**Brinquedo mais vendido**
Loja 1	Especializada	3000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 2	De variedades	500	Bichinhos de pelúcia
Loja 3	De Departamento	4.000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 4	De Artesanato	200	Boneca de pano

No shopping 3

Estabelecimento	**Natureza**	**Média de brinquedos em exposição**	**Brinquedo mais vendido**
Loja 1	Especializada em jogos	1000	Colocar o jogo
Loja 2	De variedades	2000	Hello kitty
Loja 3			

No shopping 4

Estabelecimento	Natureza	Média de brinquedos em exposição	Brinquedo mais vendido
Loja 1	Supermercado	1000	Barbie
Loja 2	Especializada	1000	Barbie
Loja 3	Especializada	800	Barbie, Max Steel e Hot Wheels

Quadro 29 – vendidos mais vendidos no shoppings

No comércio formal fora dos shoppings:

Estabelecimento	Natureza	Média de brinquedos em exposição	Brinquedo mais vendido
Loja 1	De Departamento	800	Barbie e Hot Weels
Loja 2	De Brinquedo	1000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 3	De Departamento	1500	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 4	De Departamento	2000	Barbie e Hot Weels
Loja 5	De Departamento	1.000	Barbie, Max Steel e Hot Wheels
Loja 6	De Departamento	900	Barbie e Hot Weels
Loja 7	De Departamento	2.000	Barbie e Hot Weels
Estabelecimento	Natureza	Média de brinquedos em exposição	Brinquedo mais vendido
Barraca 1	Produtos eletrônicos	200	Carrinhos de controle remoto
Barraca 2	Produtos diversos	300	Boneca
Barraca 3	Brinquedos	250	Carrinhos
Barraca 4	Brinquedos	200	Boneca
Barraca 5	Produtos eletrônicos	500	Carrinhos
Barraca 6	Produtos diversos	500	Boneca
Barraca 7	Brinquedos	300	Bonecos super heróis
Barraca 6	Brinquedos	200	Bonecos super heróis
Barraca 7	Brinquedos	300	Bonecos super heróis

Quadro 30 – Brinquedos mais vendidos no comércio varejista

No comércio informal

Estabelecimento	Natureza	Média de brinquedos em exposição	Brinquedo mais vendido
Barraca 1	Produtos eletrônicos	200	Carrinhos de controle remoto
Barraca 2	Produtos diversos	300	Boneca
Barraca 3	Brinquedos	250	Carrinhos
Barraca 4	Brinquedos	300	Boneca
Barraca 5	Produtos eletrônicos	500	Carrinho de controle
Barraca 6	Brinquedos	500	Carrinhos
Barraca 7	Produtos diversos		
Barraca 8	Brinquedos	300	Boneca
Barraca 9	Brinquedos	200	Bonecos de super heróis

Quadro 31 – Brinquedo mais vendido no comércio informal

Ficou bastante evidenciado diante das pesquisas nas lojas e no comércio informal a sazonalidade da venda do brinquedo industrializado e virtual. O forte para esse setor permanecem os meses de outubro e de dezembro.

Como os brinquedos industrializados vendidos em São Luís, procedem das indústrias nacionais e de licenciamento isso exigiu que eu buscasse o que diz o fabricante. Este é um dos aspectos que considero de extrema importância na pesquisa, porque é dele que vêm as proposições para a criança brincar na forma do *design* e dos materiais diversos. Assim observei que as indústrias brasileiras associadas seguem a orientação da ABRINQ. Para isso existe o Guia dos Brinquedos e do Brincar, uma publicação desse órgão, que revela o posicionamento do fabricante para as empresas associadas.

Nesse documento, percebi que a associação busca uniformizar a ideologia do brinquedo moderno entre seus associados. Nesse sentido apregoa que os brinquedos são importantes para a criança dominar, e em seguida controlar alguns aspectos do meio ambiente, assim como criar outros mundos imaginários, com os quais ela se familiariza através da tecnologia complexa que encontrará na vida adulta. Como um segmento da indústria brasileira sujeita às avaliações e controles da produção e venda há preocupação com a qualidade e isso gera normas técnicas de fabricação e um comportamento para os associados quanto à condição de segurança. Nessa direção a ABRINQ acompanha estudos realizados pela Comissão de Segurança de Produtos de Consumo dos Estados Unidos (CPSC),

baseando-se em informações obtidas em pronto-socorros daquele país para os cuidados com o *design* do brinquedo. A realidade mostra que as causas mais freqüentes de acidentes são quedas, tropeços ou golpes com brinquedos. No entanto, há acidentes causados por eles que podem ocorrer por erro de desenho, material inadequado, ou fabricação com deficiências.

6.5. O Brinquedo Virtual

O brinquedo virtual está sempre relacionado ao contexto de jogo pelo desenvolvimento de jogos eletrônicos. O jogo, por sua vez, é visto como um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognivo e afetivo, uma atividade universal. Os jogos eletrônicos são denominados "tecnologias intelectuais" (ALVES, 2005). Lèvy (1993, 1999) considera que estas são elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos e que dessa forma promove a construção ou reorganização de funções cognitivas: a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação e a percepção. Na interação com os jogos eletrônicos, essas fuinçõers são intensificadas permitindo a descoberta de novas formas de conhecimento por meio da simulação de novos mundos. Pela função catártica dos jogos, os psicanalistas dizem que por meio deles, é possível exercitar a repetição, recordação e elaboração.

Vincular a cultura aos jogos virtuais se explica na medida em que a vemos como um sistema de signos interpretados como nos diz Geertz (1989), uma cultura de simulação (TURTKE, 1997) em que os modelos computacionais são seus representantes e os jogos uma parte dessas representações inaugurando uma lógina não linear da realidade "net". É uam cultura semiótica que envolve sons, cores, luzes, barulho, formas, gestos, texto, iamgens. Essa realidade foi inserida na sociedade a partir da década de 50 com a informática e seus sistemas de signos, ícones e sinais (ALVES, Ib. Id.). Nesse sentido, "[…] os vídeo games são uma janela para um novo tipo de intimidades com máquinas, que caracteriza a cuiltura do computador nascente" (TURKLE, 1989, p.58). Para Alves, é um cortamento que envolve "[…] percorrer novas trilhas, a participar de suas metamorfoses virtuais, a escolher diferentes personagens, avatares[98], a ressignificar sua forma de ser e estar no mundo".

[98] "[…] Os avatares são personagens virtuais, assumidos pelos participantes de jogos e de diferentes comunidades vrtuais que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc), modelo de movimento (o espectro de movimento que esses elementos jhuntos, podem ter), modelo físico (peso, altura, etc) e outras características. Um avatar não necessita ter a forma de um corpo humano; pode ser animal, planta, alienígena, máquina ou outro tipo de figura qualquer. Alguna sistema interativos do ciberespaço, que incorporam o conceito de avatar, foram criadosa a partir de 1995, com a tecnologia virtual reality Modelling Language e são conhecidos como Multi-Usera Domains). São espaços virtuais nos quais estabelecemos contatosa sensoriais com outros indivíduos, de diferentes partes do mundo, e que estão se transformando, também em palco de experimentações artísticas" (PRADO e ASSIS, s/d).

Ao buscar a história do *vídeo game* vejo que é um brinquedo da modernidade, surgido em 1958 desenvolvido por *Willy Higinbothan*. A continuidade se deu nos anos 60 com *Ivan Sutherland* nos estados Unidos. Em 1962 surgiu o primeiro jogo vinculado à informática. Até chegar aos modelos inviduais contemporâneos foi percorrida uma boa estrada. A *Atari* é a referência aos modeos que revolucionaram o que já havia sido criado em termos dessa tecnologia e a responsável por tornar esse brinquedo conhecido. A seguir a *Nintendo* iniciou sua produção e comercialização e posteriormente a Sega também entrou nesse mercado e um pouco depois a *Son*y, o que favoreceu a competição entre essas empresas japonesas (ALVES, 2005). Essas empresas operam com cartuchos e CR-ROM para atender às novas demandas do mercado.

Em São Luís os *vídeos games* são muito utilizados no contexto do brincar virtual. O preferido das crianças é o Plastation muito comum entre as de poder aquisito mais favorecido. Elas brincam também com os jogos dos computadores, com jogos da internet e dos celulares. Algumas usam os jogos dos *fliperama*s dos *shoppins*. Utilizam os diversos modelos de jogos que existem[99]: os de tiro ao alvo (que enfatizam a coordenação viso-motora. Ex: *Doom)*), de combate (nos quais tentam estabelecer ou evitar contato coma s situações que são exibidas na tela. Ex; *Mortal Kombat*), de plataforma (nos quais há corrida em que o jogador tem de navegar por edifpicios como labirintos, andaimes, escadas, evitando perigos e colecionando siímbolos. Ex: *Squarex e Pac Man*), os adaptadios de outras mídias visuais (como *Aladdin* e o Rei Leão), jogos de esporte (simulam diversos esportes) e jogos de corrida (simulação desportiva, buscando evitar colisão ou atropelar os pedestres. Exemplo: *Screamer e Death R*ace).

As crianças dos dois bairros periféricos pesquisados brincam virtualmente nas *Lan Houses*. Existem muitas delas nesses bairros. Praticamente em todas as ruas principais. Não dá para precisar quantas são no total porque algumas funcionam sem exposição. Muitas funcionam a apenas alguns meses mostrando que estão aumentando e outras já há mais tempo. Em São Luís elas chegaram por volta dos anos 2002, 2003. (No Brasil surgiram em Brasília em 2001). As crianças desenvolvem praticamente esses jogos já citados. Lembro que há no Ministério da Justiça uma portaria que disciplina a utilização de jogos: a portaria nº 899, de 3

---

[99] A classificação dos jogos eletrônicos são variadas, mas atualmente são aceitas as seguiintes categorias: jogos de aventura, jogos de estratégia, de arcade, simuladores, jogos de esporte e RPG.

de outubro de 2001 que atribui à União a competência de classificar os jogos eletrônicos por faixa etária. De acordo com o artigo 2º dessa Portaria "[...] a classificação informartá sobre a natureza dos vídeo games, considerando-se, para fins de avaliação, a faixa etária e que não se recomende, por conter violência, prática de atos sexuais e desvirtuamento de valores éticos e morais". Essa portaria sofreu alteração nos artigois 1º, 3º, 5º, e 6º, por meio da Portaria 1.035, de 13 de novembro de 2001 Segundo o Ministério, os jogos eletrônicos são classificados em cinco categorias: I - livre; II – inadequado para menores de 14 anos; III – inadequados para menores de 16 anos; IV – inadequados para menores de 18 anos. Em São Luís não há um controle das *Lan Houses* sobre essas faixas etárias. Os donos me afirmaram que não ficam muito atentos à idade na hora dos freqüentadores sentarem no computador.

As *Lan Houses* analisadas funcionam como um espaço de encontro entre adolescentes e crianças. Eles se conhecem, são freqüentadores assíduos, como "clientes" e me deram a entender que fazem parte de um grupo fiel. Jogam em salas com pouca luminosidade, sem muita ventilação, com pouco espaço físico para cirulação. A dinâmica de funcionamento envolve nos relacionamentos, palavras de ordem, gritos diante das pessoas que entram e saem, sons variados. Elas têm normalmente instatalos os jogos C S (Counter-Strike) e o Battle Field que são incluidos na categoria de combate. As crianças gostam dizendo têm açõies que parecem reais. Segundo Alves (Ib. Id.) esses jogos receberam prêmios concedidos por revistas especializadas no período de 1999 a 2000, especialmente o primeiro que já foi baixado da internet mais de dois milhões de vezes desde o seu lançamento em junho de 1999.

Em nossas conversas os jojadores informam que passam em média 3 horas jojando e que essa é uma atividade que fazem diariamente e que sentem falta quando não vão até lá, porque uma das coisas boas é encontrar os companheiros de jogo.

6. 6. O Olhar dos pais para o brincar da modernidade

Para que eu traçasse de forma mais fiel possível o olhar dos pais para responder às minhas questões principais, distribui esses pais em quatro grupos distintos: dois grupos sob o ponto de vista sócio-econômico, e em dois considerando a faixa etária (um até 26 anos e outro acima de 60 anos). Para os dois primeiros considerei para esse enquadramento o local onde moram e compram: a cidade verticalizada, os shoppings e o comércio da principal rua do centro de São Luís para a classe mais favorecida. A cidade "inchada" e os conjuntos habitacionais, o comercio informal, as feiras e lojas de brinquedos populares o das classes menos favorecidas. Assim, eles foram por mim distribuídos a partir do seguinte perfil, de acordo com o grupo a que pertencem:

No grupo 1:

O Perfil:

- São pais que residem em bairro carente, de classe social pouco privilegiada economicamente;
- Vivem diariamente com poucos recursos financeiros, estão no mercado informal e no setor de serviço. Passam o dia fora de casa deixando os filhos com irmãos mais velhos, vizinhas e avós. Saem muito cedo para o trabalho e ficam entre 12 a 14 horas, em média, diariamente longe dos filhos;
- Estão numa faixa etária média de 30 anos, com nível de escolaridade de Ensino Fundamental, têm uma renda média mensal de um salário mínimo e meio;
- A atividade desenvolvida por seus filhos está relacionada à escola, alguns ajudam na sobrevivência diária fazendo pequenos trabalhos, especialmente com vendas em lugares estratégicos da cidade;

A Questão:

- Quando convidados a responderem às perguntas sobre o seu brincar e o brincar de seus filhos, receberam o convite com muita alegria, com um certo ar nostálgico e de pena pelos filhos não terem brinquedos como o que gostariam, por não poderem oferecê-los;
- Quando perguntadas se gostam da forma como os seus filhos brincam, revelam que não vêem muitos os filhos quando brincam, mas acham que no geral as crianças já não brincam mais como em sua época de infância e que os brinquedos atuais são muito diferentes;
- Questionados sobre o brinquedo, a brincadeira e o jogo dos filhos, dizem que seus filhos gostam muito de brincar, que eles brincam em casa e na rua, predominando o jogo de bola e a boneca, reproduzindo as questões de gênero. Também permitem que brinquem nas *Lan Houses*, embora nem saibam muito bem como eles brincam e que tipo de jogos são jogados. Outros Informaram que muitas vezes eles não sabem se o filho freqüenta um local desses (que não conhecem) e que nunca estiveram lá. Fato esse que constatei quando entrevistei crianças em *lan houses* e eles disseram que os pais não sabiam que eles estavam ali.

- Conhecem uma variedade muito grande de brincadeiras de sua época de criança, porém dizem não ter tempo para ensinar os seus filhos a realizarem essas brincadeiras.
- Acham os brinquedos atualmente muito caros e a maioria não tem poder aquisitivo para adquiri-los. Porém, não sabem precisar o valor real deles.

No grupo 2:

O Perfil

- São pais que residem em bairro de classe média alta, privilegiada sócio-economicamente;
- Estão no mercado de trabalho formal nas indústrias, universidades, constituem-se de famílias pequenas. Passam o dia fora, em atividades diversas. As crianças estão ocupadas com atividades variadas que ocupam o dia todo, *ballet* (as meninas), judô (os meninos), inglês (os dois, geralmente congregando as duas atividades).
- Estão numa faixa etária média de 35 anos, com nível de escolaridade superior, com uma renda mensal não declarada, porém calculo que acima de quinze salários mínimos;

A Questão

- Quando convidadas a responderem a perguntas sobre o seu brincar e o de seu filho, receberam o convite sem muito entusiasmo mas denotando um certo enfado, como se não tivessem interesse no assunto, ou fosse perda de tempo;
- Quando perguntadas se gostam da forma como os seus filhos brincam, revelam que sim porque brincam em casa ou no condomínio e estão em segurança, sempre sob a vigilância de alguém, e confessam que seus filhos vivem uma infância muito diferente da sua e que os brinquedos também o são;
- Questionadas sobre o brinquedo, a brincadeira e o jogo, dizem que seus filhos gostam muito, porém que eles brincam em casa, geralmente no quarto, predominantemente com o jogo virtual, embora não saibam

informar quais os jogos da preferência deles, apenas os compram. Informaram que não sabem quanto tempo os filhos levam utilizando o computador para brincar e não conhecem o conteúdo dos jogos. A maioria nunca jogou com os filhos;

- Lembram de grande parte das brincadeiras de sua época de criança, porém dizem que não há mais interesse nas crianças hoje por esse tipo de brincar e atribuem essa mudança à modernidade, aos novos tempos, que fizeram as crianças diferentes .
- Acham os brinquedos atualmente coerentes com a modernidade e o tipo de criança e não os acham caros. Normalmente compram muitos brinquedos para os filhos, mas não têm uma média de quantos compram por ano.

No Grupo 3:
O Perfil

- Estão numa faixa etária de até 26 anos de idade, com nível de escolaridade variando entre Superior e Médio;
- São pais de áreas sócio-econômicas distintas, porque na pesquisa não era esse o foco maior para essa faixa etária, porém o fato de já serem pais que experimentaram quando criança as alterações do brinquedo, da brincadeira e da visão da sociedade sobre as crianças e o seu brincar.
- Residem em condomínios fechados, na maioria condomínios verticais e em bairros tradicionais da cidade.
- Mostraram-se muito abertos às conversas sobre o brinquedo. Não têm lembranças de os construírem, mas de adquiri-los prontos.

A Questão

- Quando convidados a responder às mesmas perguntas demonstraram muita satisfação em fazê-lo. Sua referência a brinquedos está relacionado às compras, por ter sido essa a sua vivência.
- Quando perguntados se gostavam de brincar quando criança pareceram muito entusiasmados ao responderem que sim e indicaram como brinquedos preferidos os *vídeo games e a* boneca *Barbie;*
- Quanto ao local melhor para seus filhos brincarem, suas respostas foram

a casa. Observamos que são pais de crianças pequenas.

- Não sabem ensinar os filhos a brincarem com bolinhas de gude, cancão e outros brinquedos mais populares porque entre eles poucos brincaram com esses brinquedos; as mães indicaram que brincaram de elástico, boneca e de casinha, especialmente as casinhas que são compradas prontas (do tipo da Mônica);
- A preferência desses pais é pelo brinquedo industrializado e pelos vídeos. Com esses eles sabem brincar e acompanham os filhos, especialmente os pais (masculino).
- Dizem que os filhos têm uma média de 30 brinquedos cada um, mas nem sempre brincam com eles, pois preferem pegar qualquer objeto e fazerem deles brinquedos.

.

No Grupo 4:

O Perfil

- Estão numa faixa etária de até 60 a 75 anos de idade, com nível de escolaridade fundamental e que residiram sempre em São Luís;
- São pais e avós vivendo em áreas sócio-econômicas distintas, que experimentaram quando criança o brincar considerado hoje tradicional.
- Residem em condomínios fechados e em bairros tradicionais e de periferia da cidade.

A Questão

- Mostraram -se muito abertos às conversas, sorridentes, saudosos até e tiveram muita alegria em relembrar a infância e seus brinquedos, bem como o brincar dos filhos querendo continuar as conversas;
- Quando perguntados se gostam da forma como vêem as crianças brincarem hoje, responderam com muita convicção que não, que as crianças não sabem brincar, construir seus brinquedos, que não podem mais brincar nas ruas porque as crianças e o mundo estão muito diferentes;
- Revelaram que suas brincadeiras preferidas eram a roda, a brincadeira de fita, os carrinhos de rolimã, o peão feito de côco, o jogo de pedrinhas

> as musicas infantis coreografadas brincadas à noite especialmente em dias de lua cheia, como o Bom barquinho.

Assim, quando investiguei os adultos sobre o brincar atual em relação ao de quando eram criança, as respostas invariavelmente confirmam a diferença que eles percebem, especialmente registram a ausência das brincadeiras, muito mais presente no passado e do brinquedo feito em família. Observo que há um certo distanciamento dos adultos com os brinquedos atuais, em que não existe uma identidade ou uma rememoração por ser um brinquedo já experimentado. Muitas expressões dão conta dessa realidade "*os brinquedos de hoje são diferentes dos de minha época"; "brinquei muito, porém mais com brincadeiras que as crianças hoje não brincam"; "ah, o brincar hoje é muito diferente, parece que eles não sabem criar, só brincam com brinquedos prontos"*. Quando investiguei as principais diferenças que percebem no brincar de hoje em relação ao seu brincar na infância e a que atribuem essas mudanças, consideram que é *"um brincar mais artificial"* "*um brincar mais tecnológico", "um brincar mais isolado"," um brincar mais industrializado" "muito diferente, um brincar isolado e com mais tecnologia"*.

Os adultos investigados, de ambas as situações econômicas e dos três primeiros grupos de pais referenciados, garantiram que foram crianças que brincaram muito e a relação que mantêm com brinquedos hoje é ao mesmo tempo de saudades dos de sua infância e de estranhamento tanto do brincar atual, como dos tipos de brinquedos que se encontram à venda nas lojas. Os do grupo três, no entanto ficaram bem à vontade e não demonstram estranhamento pelo fato de que já vivenciaram um brincar diferente.

Interpretando as respostas dos quatro grupos verifiquei as diferenças comuns e as pontuais entre eles: há um distanciamento quanto à possibilidade de compra do brinquedo pela questão econômica, porém uma visão comum sobre as diferenças do brinquedo da modernidade para o tradicional e do perfil da criança atual em relação a eles quando tinham a mesma faixa etária. Vi também um grande distanciamento entre os pais do grupo 3 e 4 que se mostraram os mais contraditórios, o que seria natural para mim. Os mais novos consideram que é uma evolução natural. Esses mesmos adultos não deixam de comprar os brinquedos em ofertas. Afirmam que a motivação para a escolha e compra é principalmente o preço e o desejo das crianças, parecendo demonstrar que têm que se render à cultura da modernidade.

Todos os adultos em situação de compra escolhem brinquedos por sugestão da criança a ser presenteada que por sua vez tem conhecimento do brinquedo através de propaganda da televisão ou através de um amigo que tem esse brinquedo, o que confirma o

fato de que a criança é seduzida pela propaganda, que a torna uma consumidora. Outros aspectos levantados por mim, como a segurança, a qualidade, a adequação à idade, o fato de estar na moda, a beleza, não constituíram um percentual significativo de respostas como motivo para a compra. Invariavelmente, as respostas circularam em torno de "*é o preço e o desejo ou o gosto da criança que me faz decidir a compra um brinquedo"*

Quanto à média anual de brinquedos que são comprados para as crianças, os pais do grupo 1, variaram as respostas entre não saber precisar por serem muitos e variaram em torno de 30 a 50 brinquedos. Os pais do grupo 2 a ênfase fica em torno de maior compra em ocasiões especiais. Quanto ao produto comprado por eles, muitas declarações que compram brinquedos a pedido das crianças, foi comum frases do tipo *"ele é muito querido, por isso ganha muitos brinquedos"* ou "*ele é filho único", "é o único sobrinho "ele é bem informado", "ele sabe o que está sendo lançado no mercado"* como justificativas fato que corresponde à preocupação também das crianças revelado em capítulo anterior*"*. Observo que o número pequeno de crianças em família hoje é um fator decisivo para a compra de muitos brinquedos. Quanto ao lugar em que os pais preferem hoje que o filho brinque, entre as sugestões apresentadas, a rua, a casa, as *Lan Houses*, os parques, as praças, os espaços de brincar do shopping, a resposta de todos os pais investigados confirmaram ser em casa o melhor lugar e para isso justificaram a questão da segurança.

Percebo que quando compram um brinquedo não têm noção do que ele significa, onde foi produzido, de que material é confeccionado, qual a indústria que o produziu ou como foi pensado, que comportamento pode ocasionar em seu filho. Não é esta uma preocupação dos pais em geral, em São Luís. Com relação aos brinquedos tradicionais como a bola, o pião, a peteca, as bolinhas de gude, a boneca, há afirmações interessantes em relação aos industrializados que justificam a ausência deles entre as crianças atuais dizendo que *"É uma outra geração"; "Vejo com saudade"; "Acho que eles pertencem há outro tempo"; "Acredito que o tempo mudou as crianças"; "As crianças não gostam mais deles"; "A maioria não sabe brincar com eles"; "Acho que eles não conhecem mais esses brinquedos"*

Percebo que os pais preferem os brinquedos regionais e tradicionais, no entanto optam sempre por oferecer à criança, o que é mais apreciado por ela, o industrializado ou virtual, por acharem mais adequado ao mundo em que vive a criança hoje, bastante diferente das gerações passadas

6.7. O Olhar da criança para o ato de brincar

A realidade urbana contemporânea impõe à criança um ritmo acelerado pela convivência com as desigualdades sociais e o bombardeio de múltiplas informações. Ela capta, aprende, incorpora e, por fim, reproduz o teor desse mundo em que vive. Em São Luís a realidade é dura e as crianças estão conscientes dessa situação. Procurei saber qual a leitura que a criança faz do universo dos brinquedos e constatei que ela tem muito claro as diferenças, os contrapontos das desigualdades da cidade em que vive. Em minha investigação os sujeitos pesquisados variaram entre quatro e doze anos de idade, num total de cem crianças, embora eu tenha feito contato também com crianças menores e outras de maior idade. Dividi para efeito didático de compreensão as crianças em dois grupos de acordo com a área da pesquisa. Tracei para elas o seguinte perfil:

No grupo 1:

- Residem em bairro carente, revelam pelo aspecto externo, serem de classe social pouco privilegiada economicamente;
- Vivem diariamente em casa durante o dia com irmãos mais velhos, vizinhas e avós em sua grande maioria, porque seus pais saem muito cedo para o trabalho;
- A atividade desenvolvida por seus pais está relacionada aos trabalhos de diaristas e ao comércio informal;
- Quando convidadas a responderem algumas perguntas sobre o seu brincar, receberam o convite com muita alegria;
- Quando perguntadas se gostam de brincar, elas respondem que sim, com muita convicção, parecendo uma pergunta sem propósito, dando a entender que brincar é parte do contexto de uma criança;
- Questionadas sobre o brinquedo, a brincadeira e o jogo, dizem que gostam muito, que brincam em casa e na rua, predominando o jogo de bola e a boneca, reproduzindo as questões de gênero;
- Conhecem uma variedade muito grande de brincadeiras, porém dizem ter poucos brinquedos. A maioria já brincou com jogos virtuais em *Lan Houses* do bairro em que mora.
- Como brinquedo da preferência foi citado o carro e a boneca e as brincadeiras de Esconde-esconde, Pegador e Bete.

- Não têm muita noção de quanto custa um brinquedo industrializado mas acham que é caro. Gostariam de adquirir bicicleta, jogos de *vídeo game* e ter um computador para jogar os jogos virtuais e uma coleção das bonecas Barbies.

No Grupo 2:

- São crianças de uma área socialmente mais privilegiada sob o ponto de vista da infra-estrutura e da condição socioeconômica;
- Residem em condomínios fechados, na maioria condomínios verticais com boa estrutura urbana;
- Não se mostraram muito abertos às conversas;
- Pareceram intimidados com as perguntas;
- Quando convidados a responder algumas perguntas não demonstraram muita satisfação em fazê-lo, como se tivessem algo mais importante a fazer;
- Quando perguntados se gostam de brincar não pareceram muito entusiasmados ao responderem, porém disseram que sim;
- Quanto ao local melhor para brincar, suas respostas foram em casa, especialmente o quarto, por citarem como brincadeira favorita os jogos no computador;
- O brinquedo preferido foi citado o *Plastation*, que é um *vídeo game* para uma variedade de jogos virtuais, o boneco *Max Steel* e os autoramas *Hot Wheels* .
- Dizem ter média uns 30 a 50 brinquedos, mas não brincam muito com eles;
- Não sabem brincar com bolinhas de gude, cancão e chuchos ou outros brinquedos mais populares porque ninguém dos amigos sabe. Não brincam de pegador, esconde-esconde, bete, queimada porque não tem espaço, mas sabem como se brinca dessas brincadeiras.
- A preferência entre o regional e o industrializado é pelo brinquedo industrializado porque não conhecem brinquedos regionais.;
- Tem noção de quanto custa o brinquedo, mas não se importam muito e o escolhe não pela propaganda, mas por conhecer através dos amigos.
- Compram seus brinquedos com suas mesadas, além do dinheiro dos pais.
- Conhecem os jogos lançados no mercado pela internet.

As crianças do grupo 1 demonstraram claramente conhecer a realidade, estão conscientes de que há uma demarcação sócio-econômica entre ela e as de uma situação mais privilegiada, de que são limitadas pelas circunstâncias a terem poucos brinquedos "*porque*

mamãe não pode comprar", "porque brinquedo é caro" e embora gostassem de adquirir este ou aquele brinquedo, especialmente os jogos, se conformam e reagem de forma natural a essa situação. Muitas, especialmente os meninos, freqüentam *lan houses* para brincar com jogos eletrônicos. Existem crianças que utilizam o "corujão", que é uma noite inteira de jogos promovidos por elas. Nesse ambiente de jogos encontrei crianças de várias faixas estarias que se colocaram como bastante satisfeitas com a existência desse espaço e têm uma freqüência regular. Muitos deles disseram que na escolha dos jogos preferem os japoneses por terem mais ação. São os jogos referenciados no capítulo 3, considerados perigosos pela discussão realizada ali.

Quando perguntadas se elas acham mais interessantes esses jogos do que brincar com bolinhas de gude ou de outras mais tradicionais, acham que esses jogos são desinteressantes, "não têm ação". No grupo 2 as crianças desconhecem mais a realidade de desigualdade econômico-social, considerando que todos os amigos também vivem a mesma situação econômica e social. Para elas, o mundo da criança pobre parece ser um mundo marginal que elas temem e buscam se proteger. A visão que têm é a das crianças dos semáforos pedindo ajuda, dos que passam nas ruas do condomínio com a mesma intenção e ainda os noticiários da mídia que lhe enchem de informações sobre a periferia vista de forma sempre aliada a um contexto de marginalidade, de conflito e violência. Essas crianças brincam preferencialmente com brinquedos virtuais.

Diante de minhas discussões ao longo do texto, reflito nas palavras de Milton Santos (2005) quando afirma que a ordem global busca impor a todos os lugares uma única racionalidade e os lugares respondem ao mundo segundo diversos modos de sua própria racionalidade. Analisando esse fato em São Luís, percebi que a urbanização acelerada e a exclusão econômica, conseqüências da hegemonia política do neoliberalismo produziram uma cidade com profunda degradação espacial, ambiental e social, marcada pela fragmentação urbana. Constatei que isso teve um efeito diretamente ligado ao brincar por várias interferências. Entre elas, o fato do declínio das relações de proximidade entre irmãos com a diminuição do tamanho da família que certamente tornou-se um motivo para elas desejarem estarem sós; assim como o abismo entre a geração adulta e a infância que criou novas barreiras de entendimento.

A pesquisa me fez ver que o brincar moderno em São Luís tomou um perfil diferente do tradicional sob vários aspectos desde o material de confecção do brinquedo, do conteúdo das brincadeiras, dos novos jogos até o seu significado. Vejo que esse fato começou somente a partir do século XVIII quando passaram a aflorar o competitivo mercado dos

fabricantes especializados em que as indústrias manufatureiras passaram a produzir dividindo as tarefas de confecção e posteriormente vendendo as mercadorias influenciando os lugares em todo o mundo. A partir daí estabeleceu diferenças na medida em que na modernidade passaram a ser representacionais, no sentido de que têm o significado e o perfil da sociedade. Ai incluo as relações de poder inscritas em papéis sociais e suas tecnologias. Da mesma forma em suas representações de ferramentas e instrumentos, suas identidades e práticas sociais. Essa reflexão me remeteu a Barthes (1993, p. 53) quando sugere que brinquedos são "microcosmo do mundo adulto" como referenciei, e sempre significam alguma coisa constituída pelos mitos ou pelas técnicas da vida adulta moderna.

Como parte desse contexto muitos brinquedos tradicionais presentes na São Luís antiga, não ocupam mais parte dos espaços nas brincadeiras das crianças ludovicenses. Também não são mais conhecidos das crianças atuais em virtude da globalização da indústria cultural do brinquedo na medida em que a sociedade foi mudando e os adultos, especialmente os pais, não dispuseram mais de tempo para ensinar seus filhos o brincar tradicional. Essa é uma conseqüência da sociedade moderna que de sociedade de produtores, segundo alguns autores, passou a ser de consumo. Compreendi que a condição de consumidor equivale à alegoria weberiana da "gaiola de ferro" na cultura da modernidade pela supremacia crescente da racionalidade científica e técnica que por linguagens variadas o faz cativo de suas ilusões. Essa percepção me trouxe a confirmação de que a cultura da modernidade trouxe consigo situações nunca antes experimentadas.

Reflito ainda no fato de que os brinquedos da indústria moderna representam, basicamente, para a maioria dos autores com visão sociológica sobre o assunto, as instituições de nossas sociedades, a família e as relações de gênero. De fato, de forma muito clara comprovei que eles têm atributos das meninas e dos meninos. Para os meninos eles oferecem as características masculinas com as quais precisam lidar para serem fortes, poderosos e aventureiros. Suas características físicas como seus corpos quase nus, afirmam sua sexualidade. Para as meninas, por meio de seu código de vestuário, pose e aparência em geral como representações das atividades femininas socialmente desejáveis, como ir para o trabalho, ir às compras, ao salão de beleza, à academia, à escola, etc.

Confirmo, portanto, que os brinquedos são produzidos de acordo com significados sociais que variam histórica e culturalmente e, portanto, transmitem mensagens diferentes para as crianças sobre o mundo social e as práticas sociais que as rodeiam. Atentei para o que fato de que isso já tinha sido constatado por Almeida (2006) no sentido de que na paulatina passagem de um modelo artesanal de produção para um modelo industrial, ele deixou de ser

um produto de “resto” na medida em que o subjetivo conteúdo imaginário da criança deixou de aproveitar os materiais não mais utilizados pelos adultos para confeccionar seu próprio brinquedo ou usar em suas brincadeiras, o que Benjamim chamava de “fazer história a partir do lixo da história” (ib. id.).

Encontro essa realidade em São Luís hoje apenas nas áreas periféricas da cidade entre as crianças mais carentes socialmente. Acredito que se deve, além de tudo que já foi mencionado, ao fato de que foi criado na modernidade uma nova identidade para os brinquedos. Para Benjamim (2001) eles estão distantes de seu valor para brincar porque “quanto mais atraentes (no sentido corrente) forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como “instrumentos de brincar”. Isso porque são objetos produzidos por uma indústria especializada em que o significado é dado dependendo da condição concretas da vida social de determinantes econômicos, políticos e sociais.

7. REFLEXÕES CONCLUSIVAS

Fonte: PORTO, Allana /2007

"Brincar é um meio de expressar-se"
Juan Antonio Murcia

Apresenta as ultimas reflexões da análise feita na pesquisa teórica e empírica e faz considerações importantes que denotam a necessidade de continuar considerando as complexidades do brinquedo da modernidade e a permanência do tradicional em pesquisas posteriores.

Quando eu iniciei a pesquisa pretendia ver o brinquedo moderno como mercadoria, bem produzido pela indústria cultural. Nessa intenção cabia analisar a presença do tradicional e regional na sociedade de mercado, em São Luís. Procurei ter como referencial o campo das Ciências Sociais, nessa análise que envolvia valor, relação entre o local e o global, indústria cultural, crianças consumidoras. E ainda nos tipos de brinquedos produzidos atualmente, o reflexo de uma nova identidade de sociedade, de criança e de brinquedo construído seguindo os paradigmas da modernidade e ao mesmo tempo a realidade do lugar especialmente após os anos setenta, época do capitalismo informacional e ao mesmo tempo do retorno às identidades particulares. Assim, volto às minhas questões norteadoras diante das reflexões e estudos realizados quanto ao que a cultura da modernidade tem provocado como impacto em São Luís no ato de brincar.

Constatei que os impactos desse mercado são grandes, que produziram mudanças no ato de brincar, modificam e revelam a sociedade que os institui e as crianças para as quais são direcionados diante das características do brinquedo e da infância nesses paradigmas. Constatei que eles já não correspondem às descrições sociológicas clássicas e que isso é uma das conseqüências sociais do processo globalizador que associa o brincar à lógica comercial imposta pelos fabricantes do brinquedo que por sua vez estão inseridos num sistema da indústria cultural que os remete a esse comportamento. Observei que isso ocorre como forma de pensar o brinquedo sejam esses fabricantes artesãos ou multinacionais por que por meios bem diferentes propõem a mesma ação. Ao mesmo tempo pude perceber o papel desempenhado por essa indústria de bens culturais e pela sociedade de consumo nessas mudanças produzidas na sociedade na relação à criança. Percebi que a realidade em São Luís é a mesma por que na cultura moderna a criança é vista hoje como um ser que tem opinião, gosto, interfere nas compras da família, participa, define e adquiriu um lugar de destaque, a quem os pais muitas vezes dão a última palavra em termos de decisões de compra. Mas, que há em São Luís duas situações sócio-econômicas em que se encontram dois tipos de crianças com um brincar bem diferenciado entre elas.

Compreendi diante de minhas reflexões que um dos grandes impactos dessa cultura moderna na criança ludovicense é provocar um desencantamento do mundo através do brinquedo moderno que a transforma em consumidora. E ainda constatar essa divisão sócio-econômica que atinge o mundo mercantilizado do brinquedo e que diferencia e exclui grande parcela das crianças, fazendo que haja uma demarcação clara do brincar da criança pobre e o da criança de classe média e alta que em São Luís é muito evidente nesses dois mundos que compõem esse contexto.

Comprovei que como diz Milton Santos, o lugar é o cenário onde os eventos ocorrem e pode ser visto como um encontro de vários lugares e receptor da cultura material e simbólica levando a mudanças e a motivações nesse processo e que assim como São Luís me serviu como parâmetro para ver a transformação da criança e do brincar da modernidade, outros lugares também revelam suas alterações na cultura local porque a lógica mercantil atinge a todos. Nesse sentido foi importante demarcar um momento e um brinquedo que inaugurou esse comportamento da indústria, que se constituiu como aquele que passou a representar uma releitura do brinquedo tradicional.

Eu tinha a preocupação também de ver no brinquedo que é vendido em São Luís como se estabelecem as relações de poder entre as propostas do pólo fabricante ao fazer a criança achar que necessita do brinquedo. Também do adulto na dependência dela a ele para a compra do brinquedo que deseja. E, ainda da criança que transforma o produto em sucesso pela demanda ao se apropriar ou não do produto. Pude constatar diante da fundamentação teórica e da observação empírica de que ela faz isso se posicionando, optando, mudando de opinião, deixando a fidelidade. Percebi que há uma grande pressão midiática dos fabricantes e a imposição do adulto na escolha. Constatei que na cultura da modernidade é indispensável a convivência entre o brinquedo tradicional, o regional, o industrial e o virtual como contingência da dialética que a compõe na globalização atual. E, portanto que São Luís é um lugar que sofre as mudanças da modernidade de forma que a cultura é transformada, incorporada e retrabalhada.

Quanto aos meus pressupostos, eles foram confirmados na medida em que a pesquisa deu conta de que uma análise do estudo em São Luís vale para outros lugares porque as convergências são muitas mesmo com a variação da temporalidade e de fenômenos locais. Ao mesmo tempo de que quase todos hoje vivem a mesma lógica de divertimento, conhecem a mesma relação entre brinquedo, brincadeira e televisão inserida na escala do capitalismo mundial o que difere da realidade anterior à modernidade. Nessa compreensão, há um processo de alteração de identidade cultural em São Luís na medida em que a globalização da indústria cultural torna o brincar semelhante em todas as áreas do globo atingidas por esse sistema em sua tendência à homogeneização. Confirmei essa realidade em todos os estudos teóricos e pela empiria em que constatei que brinquedo na cultura moderna é um produto que varia na sua própria materialidade, em função da maneira como é concebido, produzido e divulgado. Assim também em seus significados, nos valores que lhe são atribuídos, no modo como é organizado o acesso a ele, como é colocado à disposição da criança; do espaço, das instruções das imposições que o cercam e que é dado pela sociedade.

Assim caminhei no sentido de constatar que o lugar que o novo sistema midiático e lúdico confere à criança percebe o brinquedo como um objeto de acesso privilegiado à cultura, na medida em que se delineia um comportamento cultural comum internacional em construção, resultado dessa modernização da sociedade mesmo que ela se expresse de forma distinta em cada lugar. É o brinquedo transformou-se, portanto, numa co-produção complexa entre os diferentes atores mobilizados: os fabricantes, os pais, as crianças e associa as formas mais contemporâneas de consumo a um ritual antigo, permitindo que se encontrem e se expressem no pedido da criança, no seu desejo de consumo, de possuir este ou aquele brinquedo que pode ser tradicional, industrializado, regional ou virtual.

Constatei que os brinquedos através do modo como são projetados são condicionados pelas ideologias e contextos sociais da época em que foram produzidos é o processo através do qual membros de uma cultura usam sistemas de significação para produzir significado Hall (1997). Assim, nessa percepção, objetos, pessoas, eventos no mundo não têm em si mesmos qualquer significado fixo, final ou verdadeiro. Somos nós, em sociedade, que atribuímos significado às coisas e ao mundo que nos rodeia, como ocorre com o brinquedo na cultura da modernidade e esses significados, conseqüentemente, irão sempre mudar, de uma cultura ou período para outro.

Assim, brinquedos que traziam significados muito especiais em um período perderam significação no contexto atual como os soldadinhos de chumbo, populares no século XIX que significavam a *heroicização* das forças armadas quando o patriotismo era um valor social a ser cultivado. Brinquedos de construção, como o *Lego*, apareceram durante a ênfase ao construtivismo valorizando padronização, universalidade, uniformidade e objetificação e também perderam significação. O diferencial é que a cultura produzida pela indústria cultural é padronizada, baseando-se no gosto médio de um público que na maioria das vezes não questiona o que consome.

Vejo que os valores do brinquedo também são representados na materialidade dos objetos de que são confeccionados como metal, plástico, madeira, silicone, que revelam referências culturais. a serviço da indústria cultural em que a comunicação de massa se encarrega de envolver os consumidores. Os brinquedos, portanto, estão intimamente relacionados ao que está acontecendo na sociedade, suas ideologias e seus valores. Arendt (1971) destaca a íntima relação entre o brinquedo e brincar na crença de outrora como “o modo mais vívido e apropriado de comportamento da criança no mundo, por ser a única forma de atividade que brota espontaneamente de sua existência como criança”. Não quero correr o risco de cair na armadilha de atribuir passividade ao passado e ao tradicional, de

romantizar esse brinquedo e negatividade à situação presente, e também de vilanizar o brinquedo industrializado e virtual. Ao contrário, percebo o lugar que cada um deles tem na vida da sociedade moderna como marcação de uma realidade sócio-econômica.

Um fato me chama a atenção pela relevância: historicamente os brinquedos foram vistos ou usados como modelos isolados do mundo real, porém nas sociedades modernas não são somente réplicas do mundo real; são, na verdade, um meio de comunicação de massa central para a vida social contemporânea como partes integradas das suas diversas linguagens. A indústria Cultural tem seu ponto de sustentação na publicidade, ou seja, é a publicidade que mantém todo o universo simbólico da comunicação de massa, na medida em que é ela mesma quem financia. Pensando como Almeida (2006) constato que a natureza multifacetária dos brinquedos imprime-lhe um caráter mais que material. Sua simbologia atravessa a fronteira do físico. Isso faz dele um instrumento de promoção interação, de diálogo, de aproximação. Assim, é forçoso admitir que os brinquedos são um código, uma linguagem com a qual as crianças podem construir seus próprios roteiros. O importante é perceber que na prática é incorporar os signos distribuídos globalmente aos contextos específicos de seu próprio mundo (SUTTON-SMITH, 1986).

Diante disso, é possível concluir que o significado dos brinquedos modernos é uma combinação entre o que eles propriamente são, pelos os significados dados pela indústria, e as maneiras como as crianças os usam, já que quando elas brincam os sentidos que criam não são necessariamente os mesmos atribuídos pelo fabricante. De fato vejo que elas podem aceitar, rejeitar ou transformar os significados oferecidos reinterpretando, re-apropriando e recriado-os. Não é estranho ver a Barbie entre meninas de classe social baixa sendo cozinheira, lavadeira ou em outras atividades domésticas de acordo com as vivências dessas meninas e de suas mães. Evidentemente eles também se localizam em discursos de gênero, idade e classe social, entre outros aspectos importantes e são interpretados pela criança de acordo com as influências que elas têm nos discursos da família, da escola e da publicidade.

Percebo que eles têm importantes elos com outros meios de comunicação de massa clássicos e modernos bem variados: especialmente numa relação bem dialética em que ora os personagens de uma história se transformam em brinquedos, ora os brinquedos se transformam em história produzidos pela Indústria cultural: livros, filmes e histórias em quadrinhos elaborando uma cultura comum como apropriação e de circulação de elementos que vêm de fontes bem diferentes. Nessa rede complexa, as crianças produzem a sua cultura por meio de uma relação com o grupo.

Penso que foi essa a constatação de Benjamin[100] (2001, p. 69) ao afirmar que há uma "falsa simplicidade nos brinquedos modernos" como se o seu significado social fosse negligenciado ou sua qualidade remetesse à mera categoria de objetos de entretenimento da criança e não o que na realidade ocorre que é a dimensão existencial como representações sociais e subjetivas, múltiplas e heterogêneas porque também projetam uma relação social particular entre o produtor, o observador e o objeto representado (KRESS e VAN LEEUWEN, 1996). As mudanças que percebemos no brinquedo nos últimos trinta ou quarenta anos não estão limitados a eles, mas a todo um sistema que foi instituído e que implica em transformação, concernentes à cultura popular infantil e além disso ao lugar da criança na cultura da modernidade. Nesse sentido eles interagem com os novos, se redefinem, se beneficiam em sua concepção, produção e difusão, ainda que com novos suportes.

Nessa direção constato que a criança constrói valores, estrutura crenças, toma atitudes e age de forma a reproduzir historicamente uma valorização do cotidiano dela e das multidimensões do espaço em que se situa quando utiliza a linguagem do consumo da mercantilização do brinquedo. Acredito que há vários caminhos para entender essa realidade e para ajudar a perceber a criança e ela a se perceber e ao seu mundo, entre eles, as Ciências Sociais. Quando evoco as Ciências Sociais estou me baseando no fato de que a cultura se constrói fazendo. Também no fato de que a cultura não morre, não acaba, mesmo que seja transformada pelos meios de comunicação de massa, como o é (Muller et. al., 2002)

Portanto, chego à conclusão de que os brinquedos contemporâneos são produtos específicos para consumir, em torno de uma temática, um universo associado a uma diversidade de produtos de natureza diferentes: uns se apóiam na televisão e outros em uma divulgação midiática que use a televisão para divulgar anúncios publicitários integrando de modo complexo a lógica da relação que as crianças desenvolvem com os elementos simbólicos que eles criam. Nesse sentido, a cultura popular, aquela que o povo faz no seu cotidiano não é homogênea porque resulta de suas ações e valores, de seu trabalho. São marcas de um lugar (Bosi, 1997). Vejo que há uma inevitável presença do local e do global atendendo ao apelo do espaço comercial e das propostas dos fabricantes, das diversas mídias e dos espetáculos ai mostrados a partir de um imperialismo cultural por parte de alguns poucos países que dominam o campo da economia e da política que precisam da indústria cultural,

---

[100] Para Almeida (2006, p. 545) "O fascínio de Benjamim pelo brincar é fruto de sua percepção de que a essência da brincadeira reside na inovação do "fazer de novo". O jogo, segundo ele não é mais senão um hábito; "comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno inquieto através de brincadeiras, que são acompanhadas pelo ritmo de versinhos. Assim, todo hábito entra na vida como brincadeira e mesmo em suas formas mais enrijecidas sobrevive um restinho de jogo até o final".

dos meios de comunicação de massa e da publicidade para espalharem marcas, produtos e símbolos do que chamam de cultura globalizada. Mas é necessário lembrar que todo processo de dominação gera, também um processo de resistência.

Para isso há variedades de elementos. Alguns materiais da confecção de brinquedos parecem estar ligados às tradições desenvolvidas pelas próprias crianças de geração em geração, outros surgem pela intervenção dos artesãos e os mais visíveis parecem ser, hoje em dia, aqueles originados em cenas comerciais e midiáticos. Eles são resgatados no âmbito desse espaço coletivo infantil, que os transforma em ferramentas para produzir significados e ações. Daí percebo que há um fortalecimento do brinquedo artesanal e que a principal diferença entre o produto artesanal e o industrial é o fato de que há um perspectiva lúdica na fabricação pelo artesão, no contato pessoal com cada peça, na projeção de seu mundo interior, sua visão de mundo nessa confecção. Vejo no artesão um sujeito da modernidade amparado na tradição.

Concluo, portanto que o brinquedo na modernidade continua a projetar um mundo desigual e marcado por relações de gênero que atinge de forma diferente o menino e a menina. Nesse sentido, considero que a ideologia do brinquedo moderno é tradicional, que detrás da tecnologia, do perfil, há uma forte evidência da manutenção de uma velha ideologia na questão de gênero. Constato, portanto, de acordo com os meus pressupostos, que brincar em São Luís sob o ponto de vista do brincar industrializado e virtual, é um brincar globalizado, semelhante a qualquer outro em demarcação geográfica diferente, apesar da história de tradição de São Luís, Patrimônio Cultural da Humanidade. Concluo ao mesmo tempo, que o brincar tradicional que permanece na cidade é alicerçado não só pelas gerações anteriores e pelo artesão, mas é apoiado hoje também na indústria que produz e vende modelos de brinquedos tradicionais.

Concluo também que os brinquedos também continuam importantes para os adultos: as mães são ligadas aos brinquedos de sua infância olhando-os com ternura embora se rendam ao mundo moderno, enquanto os pais se ligam nos carrinhos e nos *vídeo games*. Observo que muitos brinquedos como ursinhos de pelúcia ou outros pequenos são levados ao local de trabalho, ou colocados nos carros. Neste sentido, os brinquedos também são um fenômeno adulto. Entretanto, muitos deles sentem-se embaraçados ao falarem de seus brinquedos e isto parece estar relacionado a valores sociais modernos, pois os brinquedos estão intimamente relacionados a importantes padrões culturais na sociedade em geral.

Nessa conclusão levanto novas reflexões a serem investigadas no futuro que surgiram com o decorrer desta pesquisa, tais como por que essas mudanças percebidas na

cultura da modernidade aconteceram mais para o menino do que para a menina sob o ponto de vista da inovação, da tecnologia, da eletrônica? O que leva a cultura da modernidade com toda a modernização apregoada a manter as representações da mulher e do universo feminino sob os mesmos padrões de sociedades pré-modernas? Que circunstâncias provocam essa situação diante das contingências da vida moderna no que diz respeito ao brinquedo construído pela indústria de bens culturais e do artesão? Essas, entre outras são os desafios para as próximas investigações.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus, 1983.

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor; HORHKEIMER, W. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985**.**

ALAIN, P**. Propos. Sur l'Education**. Gallimard, 1932.

ALDO, Rossi. **A Arquitetura da cidade**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ALLEAU, René et al. **Dicionário de Jogos**. Instituto Nacional do livro, rio de Janeiro, 1972

ALMEIDA, Milton José de. **Cinema: arte da memória e da sociedade**. Campinas; Unicamp, Mimes, 2002.

ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de. Sobre Brinquedos e Infância: aspectos da experiência e da cultura do brincar In: Educação & Sociedade 95.. Revista de Ciência da Educação Volume 27 – Maio/Agosto, 2006.

ALMEIDA; Rosângela Doin de; PASSINI; Elza Y. **O Espaço geográfico:** ensino e representação. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

ALVES, Lynn. **Game Over**: jogos de eletrônica e vuiolência. São Paulo: Futura,2005.

ANDRADE, Cyrce Junqueira de, et al. **Educação Infantil**: muitos olhares. São Paulo: Cortez, 1994.

ANDRADE, Regina Glória Nunes. **Personalidade e Cultura**: construções do imaginário. Rio de Janeiro: Revan, 2003.

ANDRADE, R. G. **Identidade Cultural**. A idade da Terra 1980. Glauber Rocha: Relatório de pesquisa de pós-doutorado. FACOM – Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2000.

ANDRADE, Cyrce Junqueira et al. **Educação Infantil**: muitos olhares. São Paulo: Cortez, 1994.

ANDRÉS, Luis Felipe Carvalho et al. **Centro Histórico de São Luís-Maranhão**: patrimônio mundial. São Paulo: Audichromo Editora, 1998.

APPADURAI, Arjun. **Dimensões Culturais da Globalização**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2004.

ARENDT, H. A crise na Educação. In: **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Brasília, Editora Universidade de Brasília, 2005.

ARAÚJO, Silvana Martins. **A dimensão do lúdico no processo de formação do educador:** uma análise da concepção dos professores do curso de magistério do Instituto de Educação do Maranhão. Dissertação de Mestrado não publicada. São Luis: UFMA, 1998.

ATZINGEN, Maria Cristina Von. **História do brinquedo**: para as crianças conhecerem e os adultos se lembrarem. São Paulo: Alegro, 2001.

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus**,**1994.

ÁVILA, Phillipe e SILVA**. História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro, LTC, 2003.

BACHELARD, Gastan. **Filosofia do não: o novo espírito**. A poética do espaço, São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade do consumo**. Lisboa: Edições 70, 1991.

________________ **Sociedade de Consumo**. São Paulo: Elfos, 1995

________________ Significação da publicidade In: **Teoria e Cultura de Massa**, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização e as conseqüências humanas**. Zahar, 2000.

___________________ **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BARBOSA, Alexandre de Freitas. **O Mundo Globalizado:** política, sociedade e economia. São Paulo: Contexto, 2003.

BARBOSA, Lívia. **Sociedade de Consumo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BARBOSA, Lívia e CAMPBELL, Colin**. Cultura e Consumo**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

BARTHES, Roland. **Mitologia**. 9 ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

__________ **Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

BATESON, G**. A theory of play and fantasy.** Psychiatric Research Reports, 1955.

BECK, Ulrick. **Sociedade de Risco**. Nova Jersey: Humanity Press, 1995.

BENÉVOLO, Leonardo. **A cidade e o arquiteto**: método e História na arquitetura. São Paulo, Perspectiva, 2001.

BENJAMIN, Walter**. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 34 ed. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BENSON, April Lane. **I shop therefore I am compulave buying and the search for self**. Northvale. N. J.: Jason Aronson, 2000.

BERGER, Peter & BERGER. **The War Over the Family**: capturing the Middle Ground, 1983.

______________& LUCKMAN. **A Revolução do Capitalismo**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1992.

BHABBA, Homi K. **O local da Cultura**. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2003.

BICHARA, J. D. **Brincadeira e Cultura**: o faz-de-conta das crianças Xocó e do0 Mocambo (Porto da Folha, SE). Temas de Psicologia, 7, 1999.

BOMTEMPO, Edda. **A brincadeira de faz-de-conta**: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

_____________ **Psicologia do Brinquedo**: aspectos técnicos e metodológicos. São Paulo: Nova Stela, Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

BOSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G et. al. **Cultura Brasileira**: tradição, contradição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor/funarte. 1997.

BOURDIEU, Pierre**. O Poder Simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

_____________ **A Miséria do Mundo**. Petrópolis: Vozes, 2003

___________**La Distinction: critique sociale du jugement.** Paris: Les Editions de Minuit, 1979.

__________**Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

BRANT, Leonardo (org.). **Diversidade Cultural**. São Paulo: Escrituras Editora: Instituto Pensarte, 2005.

BRASIL, Circe N. V. **O jogo e a constituição do sujeito na dialética social**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988.

BRASIL, órgão de divulgação técnica do Ministério da Educação em aberto. **Contribuições das Ciências Humanas para a Educação**: a Filosofia. Brasília. 1990.

BRASIL, Pesquisa sobre padrões de vida: 1996-1997. Primeira Infância. Rio de Janeiro. IBGE, 2000.

BRUNER, J. **Juego, Pensamiento y Linguaje**. Perspectivas, 1976.

BROUGERE, Gilles. O que é brincadeira? In: **Revista Criança,** n. 31, p. 3-9, 1998.

____________ **Brinquedo e cultura.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

____________ **Jogos e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

_____________**Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

BUHNS, Heloisa Turim (org.) **Introdução ao lazer**. Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2001.

BUHLER, Judith. Gender Trouble. **Feminismand the Subversion of Identity**. New York: Routledge, 1999.

CALLOIS, Roger**. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Colin. **A Ética romântica e o espírito do consumismo moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CARLOS, Ana Fani. **Novos Caminhos da Geografia**. São Paulo: Contexto, 2002.

CARVALHO, Ana M. A. et al. **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. I. O Brasil que brinca . São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

_________________ **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. II. O Brasil que brinca . São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Literatura Oral no Brasil**: Ed. Itaiaia, 3ª ed., 1993.

_________**Civilização e Cultura**. São Paulo: Global, 2004.

_________ **Dicionário de Folclore Brasileiro**. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 6 ed. A era da informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1. São Paulo. Paz e Terra, 2006.

__________ **O Poder da Identidade**. 5 ed. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São paulo: Paz e Terra, 2006.

___________**A Questão Urbana**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

CHATEAU, J**. O jogo a criança**. Tradução Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.

CHAUÍ, Marilena. Simulacro e poder: uma análise da mídia. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2006.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais** – 7 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

CHRISTOFOLETTI, Antonio. As perspectives dos estudos geográficos In: CHRISTOFOLETTI, Antonio (org) **Perspectivas da Geografia**. São Paulo: DIFEL, 1982.

CHUDACOFF, H. P. **How odd are you? Age consciousness** In: American culture. Princeton University Pres, 1989.

CLAPARÈDE, **Psychologie de L'Enfant et. Pedagogie Experimentale**. Declahaux et Niestlé, 1909; ed. Refondere, 1946.

COELHO, Nelly Novaes. **Dicionário crítico da literatura infanto-juvenil brasileira**. São Paulo: universidade de São Paulo: 1995.

COHEN, Jefrfrey Jerome. The struggle for a dichotomy: abjection in Jekyll and interpreters". In; VEEDER William e GORDON Hisch (orgs) **Dr. Jekill and Mr. Hyde after the one hundred years**. Chicago: University of Chicago Press, 2000.

COHN, Clarice**. Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

CORAZZA, Sandra Mara**. Infância & Educação.** Era uma vez... quer que conte outra vez?. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

CORREIA, R. J. **Trajetórias Geográficas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997

CUCHE, Denys. **A noção de Cultura nas Ciências Sociais**. Bauru, São Paulo: edusc, 2002.

DESCARTES. **Obras Escolhidas**. São Paulo: Bertrand, 1995.

DE MAUSE, Llyoyd. La evolucion de la enfancia. In: I. D. **História de la infância**. Madrid: Aliança, 1995.

DEWEY, John**. Philosophy and Civilization**. Massachussets: Peter Smith Gloucester, 1969.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam**. Da criança na rua à criança cyber. Petrópolis, Rio de janeiro: Vozes, 2005.

DOUGLAS, M. B; ISHERWOOD**. O mundo dos bens**: para uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 19778.

EDUCAÇÃO & SOCIEDADE: **Revista de História da Educação.** Centro de Estudos Sociais e Sociedade. Vol. 1, nº 1, 1978.

ESCOLAR, **Marcelo. Crítica do discurso geográfico**. São Paulo: HUCITEC, 1996.

ELIADE, Mircéa**. Mitos e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ENGELS, Friederich**. Dialética da natureza**. 2 ed. Lisboa: Presença, São Paulo: Martins Fontes, 1979.

ENRIQUEZ, Eugène. **O Homem do século XXI:** sujeito autônomo ou indivíduo descartável In: RAE eletrônica – v. 5. Art 10, jan/jun.2006.

___________________**Psicanálise e Ciências Sociais**. Agora. Rio de janeiro, v.VIII n.2 jul/dez 2005.

ERICKSON, E. K. **Identidad, Juventud y Crises**. Madrid: Tauru, 1963.

ERICEIRA, Ronald Clayton Santos. **Haja Deus! A Flor do Samba no carnaval da Atenas Brasileira**. São Luís: Fundação Municipal de Cultura, 2006.

FEATHERSTONE, M. **Cultura e Consumo pós-modernismo**. São Paulo: Stúdio Nobel, 1995.

FEITOSA, Antonio Cordeiro; TROVÃO, José Ribamar. **Atlas Escolar do Maranhão**. João Pessoa, PB, 2006.

FERNANDES; Florestan**. Folclore e mudança Social na Cidade de São Paulo.** Petrópolis: Vozes, 1979.

FERNANDES, Ceres. Jornal **O Estado do Maranhão**, 2006

FERREIRA, J. R. **A exclusão da diferença**. Piracicaba: Unicamp, 2005

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed.Nova Fronteira, 1997.

FERREIRA, Manoel Correia. A Terra e o homem do Nordeste. 6 ed. Recife, editora da UFP, 1999.

FERRETTI, Sérgio. **Reeducando o olhar: estudos sobre feiras e mercados**. São Luís: Edições UFMA, PROIN (CS), 2000.

FISHER, E. P. **The impact of play on development**: a meta-analysis. Play and culture, 1992.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Graal, 1990.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: YAUTER, M. L. e ZEN, M. J. D. **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FORTUNA, Carlos (org.) Cidade, Cultura e Glogalização. Lisboa: Celta, 1997.

FREINET, Celestine. **O Método Natural**. A aprendizagem da língua. Lisboa. Estampa.

FREIRE; João Batista. **O Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2002.

FREIRE, Paulo e MACEDO, Donaldo. **Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra**. São Paulo, Paz e Terra, 1990.

FREITAS, Marcos Cezar (Org). **História Social da Infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, 1997.

_________ Desigualdade Social e diversidade cultural na infância e na juventude. São Paulo: Cortez, 2006.

FREYRE, Gilberto. **Casa-Grande & Senzala**. 12ª ed.brasiliense, 13ª ed. Em língua portuguesa. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1963.

FREUD, Sigmund. **Primeiros Artigos**. Rio de Janeiro: Imago,1976

_______ Além do princípio do prazer. Rio de Janeiro. Imago, 1998

_______ Psicanálise Aplicada. Rio de Janeiro: Editora Delta, 1927.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2005.

___________________ O Direito de Brincar: a brinquedoteca. 3 ed. São Paulo: E. Páginas Aberta Ltda, 1996.

_______ O Universo Simbólico da Criança: Olhares sensíveis para a Infância. Petrópolis, Rio de janeiro: Vozes, 2005

FUKS, Betty B. **Freud & A Cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon**: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

GARCIA, E. **El juego no tiene edad**. Revista de Educação Física, 2001

GARVEY, C. **Jogo**. Londres: Fontana, 1991.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas.** Zahar, Rio, 2002.

GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo**. Infância e modernidade**. São Paulo: Cortez; Curitiba: UFPA, 1997.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da Modernidade**. São Paulo: Editora da UNESP, 1990.

GIL, Antonio Carlos**. Como elaborar projetos de pesquisa**, 4 ed. São Paulo: Atlas, 2004.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. 8 ed. Rio de Janeiro: record, 2004.

GONÇALVES, Hortência de Abreu, **Manual de Monografia, Dissertação e Tese**, São Paulo: Avercamp, 2005.

GONÇALVES, Reinaldo. **O nó econômico**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

GOULART, Janete Terezinha de Aquino. **Aprendizagem e não-aprendizagem**: duas faces de um mesmo processo. Ijui: Inijuí, 1999.

GRACIOSO, Francisco. **A propaganda nas pequenas e micro empresas**. SEBRAE: Brasília, 1998.

GRANDE DICIONÁRIO ENCICLOPÉDICO ESCOLAR. Ed. Nova Cultural, vol. 4, 1999.

GROSS, K. **The Play of. Animals**. Nova York: Appleton, 1902.

GRUBITS, Sonia e NORIEGA, José Angel Vera. **Método Qualitativo: epistemologia, complementaridades e campos de aplicação**. São Paulo: Vetor, 2004.

HAETINGER, Max G**. O Universo criativo da criança na Educação**. Instituto Criar, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**, 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

___________**A centralidade da Cultura de nosso tempo.** Educação e Realidade, Volume 02, nº 02, Porto Alegre: 1997 .

___________Culture, Community, Nation. Culture Studie, 3. 1993.

__________ **A centralidade da cultura de nosso tempo**. Educação & Realidade, vol. 22, n° 2, Porto Alegre, 1997.

HALL, Stanley. **Identidade Cultural**. São Paulo: Fundação América Latina, 1997

_____________Estudos Culturais: dos paradigmas, causas y azares, Buenos Aires: Ed. El ciclo X Assalto, v. 1. nº 01, 1906

HANNOUN, H. **El Niño Conquista el Medio** – Las Atividades Exploratórias en la Escuela Primaria. Buenos Aires, Kapelusz, 1977.

HARVEY, David. **A Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HAUNG, W. F. **Critique of. Comodity aesthetics**: appearance, sexuality and adversiting. Cambridge: Polity Press, 1986.

HENRIOT, Jacques**. O Jogo**. Paris: José Conti, 1994.

HEYWOOD, Colin. Uma história da Infância. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HODDER, Ian. **Symbols in action: ethnoarchaeological studies of material culture.** New studies in archaeology. Cambridge University Press, Cambridge [Cambridgeshire]; New York. 1982

HOLT, J. **How Children Learn**. Harmonsdsworth: Penguim, 1991.

HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor**. Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

HORN, Maria da Graça. **Sabores, sons, cores e aromas** – a organização dos espaçlos na educação in fantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.

HOYLES, Martin. Childhood in Historical Perspective. In: ID. (ed) **Changing Childhood**. London: Whiters and Readrs, 1979.

HUBNER, Maria Martha. **Guia para elaboração de Monografias e Projetos de Dissertação de Mestrado e Doutorado**, São Paulo: Pioneira Thompson Learning, Macckein, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 2004

HUNT, David. **Parents and Children in History**: the Psychology of Family Life in Early Modern France. New York: Haper Torchbooks, 1972.

HUTT, Corine. Play in the under 5's: Form, development and function. In: Howells, J. G. (org). **Modern Perspectives, in the Psychiatry of Infancy**. Nova York: Brumes Marcel. !979.

ISHIGAKI, H. **A comparison of young children's environments and parental expectations in Japan anmd Israel**. Early child development and care, 1987.

JACKSON, J. P. **Comprando e vendendo as almas de nossas crianças**. Rio de Janeiro: Danprewan, 2001.

JAMESON, Frederic. **A Cultura do dinheiro**. Ensaios sobre globalização. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

JAMESON, Frederic e MYOSHI**. Pós-modernismo**: a cultura do capitalismo tardio. Rio de Janeiro, Zahar, 1997.

JAPIASSU, H. **Francis Bacon: o profeta da Ciência Moderna**. São Paulo: Letras & Letras, 1995.

JENSEN, Eric. **Cérebro y Aprendizage**: competências e implicaciones educativas. Madrid, Vancesa S. A. Edicionies, 2004.

JOBIM e SOUZA, Solange. **Infância e Linguagem**: Bakhtin, Vigotsky e Benjamim. Campinas: Papirus, 1996.

JONHSON, Allan. **Dicionário de Sociologia**. São Paulo; Zahar, 1997.

JOLLY, Fernando. **A Cartografia**. Campinas: PapirBus, 1990.

JOLIBERT, B. L'enfant au 17 e siécle. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 1981.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. 7ª edição. Petrópolis, RJ, Vozes, 1993.

___________, **Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

___________, (Org) **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.

KAMII C. A. Sketch of a Piaget-derived preschool curriculum developed by the Ypsilanti early education program. In: B. Spodek (org) **Early Childhood Education**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1973.

KLEIN, M. **Amor, ódio e reparação**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

KLINE, Stephen out of. garden. Toys and children's In: **The age of TV Marketing**. Toronto: Garamond Press, 2004.

KOCH-GRUNBERG, Theodor. **Del Roraima al Orenoco** – Tomo I,II e Iii. Venezuela: Ediciones del Banco Central de Venezuela, 1979.

KOHL, H. Wrrting, **Maths and Games in the open classroom**. London: Metheuen, 1977

KRAMER, Sonia (org.) **Infância e produção cultural**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1998.

_______________(org.) **Por entre as pedras: arma e sonho na escola**. São Paulo: Ática, 1998.

KAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia Científica, 4 ed. São Paulo: Atlas, 2004.

___________________**Sociologia Geral**, 7 ed. São paulo; Editora Atlas, 1999.

LEBOVICI & DIATKINE. **Significado e função dos brinquedos na criança**. Porto Alegre Artes Médicas, 1988.

LEFEBVRE, Henri. **A Revolução Urbana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2004.

________________La production de L'Espace: Paris, Anthropos, 1972

LE GOFF, J. **A Civilização do Ocidente Medieval**, Lisboa: Editora Estampa, 1988.

_________ **História e Memória**. Campinas, editora da UNICAMP, 1990.

LEHMAN, Hans-Thies. Remarques sur L'idée d'enfance dans la penses de Walter Benjamim, In: WISMANN, A. **Walter Benjamim et Paris**. Paris: Cerf, 1986.

LEITE, Miriam. **Retratos de Família**. São Paulo: Edusp, 1993.

LENCIONI, Sandra. **Região e Geografia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

LEONTIEV, Aléxis. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A**. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Mito e Significado**. Edições 70, Lisboa. 1978.

LIMA, Carlos de. **História do Maranhão**. Brasília, Distrito Federal. Centro Gráfico do Senado federal, 1981.

LINHARES, Ana Maria Alves. **Os Múltiplos Contextos dos objetos indígenas**: uma etnografia das bonecas de cerâmica Karajá. Dissertação de Mestrado não publicada, UFPA, Belém, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles. O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

LYMAN, Jr. & RICHARD, B. **Barbarie y religion: la infãncia a fines de la época romana y comienzes de la Edad Média** In: DE MAUSE, Lloyd (dir) História de la Infância. Madrid: Alianza, 1995.

MACHADO, M. L. M. **Exclamações, interrogações e reticências na instituição de educação infantil:** uma análise a partir da teoria sócio-interacionista de Vigotsky. Dissertação de Mestrado não publicada, PUC, São Paulo, 1993.

MAHONEY, ALMEIDA. **Wallon.** São Paulo: Mediação, 2000.

MATTELART, **Communication and class stuggle**, 2005

MAUSS, Marcel**. Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

______________ **Ensaios de Sociologia**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MC CRACKEN. Grant. **Cultura e Consumo**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MC KENDRICK, N. The birth of a consumer society the comercialization of eighteenth century England. London: Europa, 1982.

MEIRELLES, Renata. **Pipa, pião e chicote** In: Revista de História da Biblioteca Nacional. Ano 1, nº4. Outubro, 2005.

MEIRELES, Mário. **História do Maranhão**. 3 ed. São Paulo, Sicilaino, 2001.

______________.**Dez estudos históricos**: documentos maranhenses. São Luís: Academia Maranhense de Letras, 1994.

MELO, T. **Arte e Ciência de empinar papagaios**. São Paulo: Zahar, 2004.

MELO, Édino Luís de. **O Perigo Oculto em Símbolos**. Ed. Transcultural, Campinas, São Paulo, 2004

______ **O Perigo Oculto em Brinquedos**. Ed. Transcultural, Campinas, São Paulo, 2004.

______ A **atração perigosa em games e jogos de RPG**. Ed. Transcultural, Campinas, São Paulo, 2004.

MILLER, D. **The poverty of morality**. Journal of. Consumer Culture v. 1. n. 2. nov/2004.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. 23 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

MINGUET, Pilar Aznar. **A Construção do conhecimento na Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries inicias**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

MONGIN, Oliver. **A doença adulta da Infância**. Folha de São Paulo, 24 de julho, 1994.

MORAIS, M. L. S. **O faz de conta e a realidade social da criança**. Dissertação de mestrado (não publicada) IPUSP, 1987

MOYLES, Janet R. **Só Brincar**? Porto Alegre: Artmed, 2002.

_________ A Excelência do brincar. São Paulo: Artmed, 2006.

MUNFORD, Lewis. **A Cidade na História**. São Paulo: Martins Fontes: 1998.

MURCIA, Juan Antonio Moreno e colabores. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MULLER, Ademir et. al. **Lazer e desenvolvimento regional**. Santa Cruz do Sul, EDUNISC, 2002.

MYNAIO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 20 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

NASSER, Maria Cecília de Q. Carrera. **O que dizem os Símbolos?** São Paulo: Paulus, 2003.

NEWSON & NEWSON. **Cultural Aspects of Child Reading**, 1974.

NEWTON, Dolores. Cultura Material e História Cultural In: RIBEIRO, Darcy. **Suma Etnológica Brasileira** v. 2. Tecnologia Indígena . VOZES, Finesp, 1986.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado e DIAS, Marina Célia (orgs.) **Oficina de Sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas: Papirus, 2003.

NUNES, Maria Fernandes e PEREIRA, Rita Maria Ribes. Buscando o mito nas malhas da razão: uma conversa sobre teoria crítica e educação. In: KRAMER, Sonia e JOBIM E SOUZA, Solange. **Histórias de professores**: leitura, escrita e pesquisa em educação. São Paulo: Ática, 1996.

NUNES, Maria Fernanda Rezende**. Os interpretativos do mundo**: histórias de vida de professores alfabetizadores. Dissertação de Mestrado não publicada, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 1999.

OLIVEIRA, Cláudia. **O ambiente Urbano e a formação da cr**iança. São paulo: Aleph, 2004.

OLIVEIRA, Vera Barros de**. O símbolo e o brinquedo:** representações da vida. 2 ed. Petrópolis, R J: Vozes, 1998.

__________ Vera Barros de**. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, R.J: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, Rosângela Silva. **Do contexto histórico às idéias pedagógicas predominantes na escola normal maranhense e no processo de formação das normalistas na primeira república**. Dissertação de mestrado em educação. Universidade Federal do Maranhão, não publicada, 2003.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos (Org) **Educação infantil:** muitos olhares. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

OLIVEIRA, Cláudia. **O ambiente urbano e a formação da criança.** São Paulo: Aleph, 2004.

OLIVEIRA**,** Leitura do Mundo/Leituras do espaço: um diálogo entre Paulo Freire e Milton Santos. In: GARCIA; Regina Leite (Org.) **Novos Olhares sobre a alfabetização.** São Paulo: Cortez, 2001.

ORTIZ, Renato. **Cultura e Modernidade**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

___________ **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994

PAVIANI, Jayme. **Cultura, Humanismo & Globalização**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2004.

PEREZ, Carmem Lúcia Vidal**. Ler o espaço para compreender o mundo:** a função alfabetizadora da Geografia. Presença Pedagógica**,** São Paulo, v. 5. n. 28, 1999.

PIAGET, Jean**. Atividades práticas na sala de aula**. São Paulo: Moderna, 1976.

_______ **A Formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

PIAGET, Jean; INHELDER, B. **A Representação do espaço na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

PIMENTEL, G.G. de A**. A Ginástica Laboral e a Recreação nas Empresas como Espaços de Intervenção da Educação Física no Mundo do Trabalho**. São André: Corpoconsciência, 2005.

PINCHBECK & HEWITT. **Children in English Society**. Londoni, 1969.

PINTO, Céli Regina Jardim. **Uma história do feminismo no Brasil**. São Paulo: editora Fundação perseu Abramo, 2003.

PLATÃO**. A República**. São Paulo: Martin Claret, 2000.

PLUMB, **The New World of Children**, London, 1979.

POLLOCK, Linda A. **Forgotten Children** – Parent-Child Relations from 1500 to 1900. Cambridge: University Press, 1983.

POLITZER, Georgers. **Princípios elementares de Filosofia**. 9 ed. Lisboa: Prelo, 1979.

PORTO, Antonio Rodrigues. **História da cidade de São Paulo**: através de suas ruas. São Paulo: Carthago, 1996.

POSTMAN, Neil. **O Desaparecimento da Infância**. Rio de janeiro: Ed. Graphia, 1994.

PRIORE, Mary del. **História das crianças no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2004.

PUILLON, J. Tradition in: P. BONTE, M. IZARD. **Dictionnaire de lethnologie et de l'anthropologi**e, Paris: PUF, 1991.

RAMOS, Graciliano. **Infância**. 3 ed. São Paulo: Record, 1995.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky**. Petrópolis, Vozes, 2002.

REIS, José Ribamar Sousa dos. **Folclore Maranhense**. 4 ed. São Luís, 2004.

RIBEIRO, Berta. **O Índio Brasileiro**: homo faber, homo ludens In: HOONAVIL, Eduardo; NETO, Carlos Araújo; PETRUCCI, Valéria (orgs) **A Itália e o Brasil indígena**. Index. Rio de Janeiro, 1983.

________ Berta. **A Linguagem Simbólica da Cultura Material. Introdução**. In Suma Etnológica Brasileira Vol. 3. Vozes/ FINEP, Petrópolis, 1987.

RIBEIRO, Luís Távola Furtado; MARQUES, Marcelo Santos. **Ensino de História e Geografia**. 2. ed. Fortaleza: Brasil Tropical, 2001.

RICHARDSON, Roberto Jarry e colaboradores. **Pesquisa Social**: Métodos e Técnicas, 3 ed. São Paulo, Atlas, 1999.

RIO, João do. **A Alma encantadora das ruas**. Rio de Janeiro: organização Simões, 1951.

RIOS, Luís. **Geografia do Maranhão**. São Luís, FTD, 2005.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**: a construção do raciocínio na escola natural. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

ROBERTSON, Priscilla. El hojar como nido: la infância de la classe média em la Europa del siglo XIX In: De Mause, Llyod (dir) **História de la Infância**. Madrid: Alianza, 1992.

RODRIGUES, Maria**. O desenvolvimento do pré-escolar e o jogos**. São Paulo: Ícone, 2000.

RODRIGUES, A. D. **A Comunicação e Cultura**: a experiência cultural na era informação 2 ed. Lisboa: Prisma, 1999.

ROGOFF, Bárbara. **A natureza cultural do desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

ROSA, Sanny S. da. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira, 1979.

ROSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio ou da educação**: difusão européia do livro, São Paulo, 1968.

SANTANA, Raimunda Nonata do Nascimento. **Metamorfoses Citadinas**: constituição do urbano, disputas territoriais e segregação sócio-espacial em São Luís/Maranhão/Brasil, Tese de Doutorado, Universidade federal do Rio de Janeiro, 2003.

SANTO AGOSTINHO. **O que é o tempo**? Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

SANTOS, Boaventura de Sousa (org.) **Semear outras Soluções**: os caminhos da biodiversidade e dos conhecimentos rivais. Rio de janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

________. **A globalização e as Ciências Sociais**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

________.**Reconhecer para Libertar**: os caminhos do cosmopolitismo multicultural. Rio de janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

SANTOS**, Os processos da globalização**. Porto Alegre: Afrontamento, 1998.

SANTOS, Milton. **Por uma outra Globa**lização. Do pensamento único à consciência universal. 8 ed. Record: Rio de Janeiro, 2001

________________**. Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: HUCITEC, 1998.

________________**.. Da totalidade ao lugar**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org) **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: vozes, 2002.

_______. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis RJ: Vozes, 2001.

_______. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes 1997.

_______. **Brinquedoteca:** Sucata vira brinquedos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

SÃO TOMAS DE AQUINO. **Suma Teológica** II-II, 168 ad. 3.

SASSEN, Saskia. A Sociedade Global In: LAVINAS, L; CARLEAL, L.M. da Frota; In: NABUCO, M. R. (org.) **Reestruturação do espaço urbano e regional no Brasil.** São Paulo: HUCITEC, ANPUR, 1991.

SCHWARTZ, Oliver. **Le Mond Privé des Ouvriers**: hommes et femme du Nord. Pari9s: POF, 1990. (Pratiques Théoriques)

SCHNARTZMAN, H. B. Transformation: the anthropology of play. New York: Plenem, 1979.

SEARS, Jumbach. **The Rue of the Eglalitarian Family**. London, 1998.

SHORTES. Female Emancepation, Buth. Controlland Fortility In: **Finopeara history**, 1977.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SCHILLER, G.**A Educação estética do Homem**. São Paulo: Iluminura, 1995.

SEN, Amarthya Kumar. **Desenvolvimento como Liberdade**. São Paulo: Companhia das letras, 2000

SILVA, Tomaz Tadeu da Silva (org). **Pedagogia dos monstros:** os prazeres e os perigos de confusão das fronteiras. Belo horizonte, autêntica, 2000.

SKLAIR, Leslie. **Sociologia do Sistema Global.** Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

SLATER, D. **Cultura do Consumo e Modernidade**. São Paulo: Nobel, 2002.

SNYDERS, Georges. **Iln'est pás facile d'aimer sés enfants**, 2 ed. Paris: PUF, 1998.

SORJ, Bernard. **A Nova Sociedade Brasileira.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

SOUZA, Nelson Mello. **Modernidade:** a estratégia do abismo 2 ed. Campinas, São Paulo: Editora da Unicamp, 2005.

SOUSA, Emile L. "**Que trabalhais como se brincásseis**: trabalho e ludicidade na infância Capuxu, Dissertação de mestrado em Sociologia. PPGS, UFCG, UFPB, Campina Grande, Paraíba, 2004.

SPERBER, D. Contra certos a priori antropológicos, In: E. MORIN & M. PIALETTI PALMARINI (Eds). **A Unidade do homem**, vol. 3, São Paulo: Cultrix Edusp, ano?

SPOSITO, Eiseu Savério. **Cidades Médias**: produção do espaço urbano e regional. São Pulo: Eitora Expressão Popular, 2006.

STEARNS, Peter N. **A Infância.** São Paulo: Contexto, 2006.

STERN, C. The recognition of child abuse. In: Maher, P. (org**.) Child Abuse the educational Perspective.** Oxford. Brasil Blackwell, 1950

STONE, Lawrence. **The Massacre of the Innocents**. New York Review of Books, Ney York, vol 21, n. 18, 1974

SUCHODOLSKI, Bogdan. **A Pedagogia e as grandes correntes filosóficas**. 3 ed. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

SUTTON-SMITH, Brian. **Toys as Culture**. Nova York, Garden Press, 1972.

__________**Piaget on play. A critique**. Psychological Review, 73. 1996.

SYLVA, K. Roy. C. and M. Childwatching at **Play group and Nursey School**. London: Grant Mctntyre, 1980.

TAKHVAR, M. SMITH, P. K. A Review and critique of smilansky's classification scheme and the " nested hierarchy" of play categories, journal of research in Chilolhood Education, 4. 1990

TEDESCO, João Carlos. **Georg Simmel e as sociabilidades do moderno**: uma introdução. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passos Fundo, 2006.

TEIXEIRA, Anísio. Educação é privilégio. 5 ed. Editora, UFRJ, Rio de Janeiro, 2000.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

THOMPSON, K. Social Pluralism and post-modernity. In: HALL Stuart; HELL, David e GREW, Tony Mc (orgs) **Modernily and its futures**. Cambridge: Polity Prers/Open University, 1992.

TOLIA, Paul**. Cultura e Consumo**: problemas, hipóteses, pistas. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

TREVISAN, Amarildo Luiz. **Pedagogia das imagens culturais**: da formação cultural à formação da opinião pública.Ijuí: Ed. Unijuí, 2002.

TRIGO, E. **Juegos motores y creatividad**. Barcelona: Paidotribo, 1989

TRISCIUZZI, Leonardo & CAMI, Franco. **L'infanzia nella società moderna.** Roma: Riuniti, 1989

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

TUAN, Yi Fu. **Espaço e Lugar**: a perspectiva da experiência. São Paulo:Difel, 1983.

________**Topofilia:** um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: Defil, 1982.

TUCKER, M. J. El nino como princípio e fim – La infância em la Inglaterra de los siglos XV e XVI. In: De Mause, Lyoyd (dir.) **História de la infância**. Madrid: Alianza, 1995.

TYLOR, Edward. **Primitive and Culture**, Londres, John Mursag & Co. Nova York: Harper Torchbrooks, 1971.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**: a identidade na era da internet. Lisboa, relógio D'água, 1997.

_______________ **O segundo eu**: os computadores e o esdpírito humano. Lisboa, Presença, 1989.

YURKIENCZ, Benamy (org.). **Desenho urbano III**: caderno brasileiro de arquitetura. São Paulo: projeto, 1984.

VEIGA, Garcia, EM. **Tesis doctoral: xogo popular galego e educación**. Vixencia educativa e función de identificacion cultural dos xogos e enredos. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela/Sérvio de publicaciones e intercambio.2001

VIAL, Jean. **Jeu et éducation**: las ludothèques. Paris: Press Universitaires de France, 1981.

VIDAL e SILVA, Aracy Lopes da. O Sistema de Objetos nas sociedades indígenas: arte e cultura material In: GRUPIONI, Luis Donizete Benzi e SILVA, Aracy Lopes da (org.). **A temática Indígenas na escola**; novos subsídios para professores de 1º e 2º graus. MEC/MARI/UNESCO. Brasília, 1995.

VIEIRA FILHO, Domingos. **A linguagem popular do Maranhão**. Revista de Geografia e História do Maranhão. São Luís, nº4. dez, 1998.

VILANÇA, N. **Paradoxos do pós-moderno**: sujeito & ficção, Rio de Janeiro: UFRJ, 2000.

VOLPATO, G. O Jogo, a brincadeira e o brinquedo no contexto sócio-cultural criciumense. Dissertação de Mestrado. Centro de Desporto, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1999.

VOLPI, Alexandre. **A História do Consumismo no Brasil:** do mercantilismo à era do foco no cliente. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

WAGLEY, Charles**. Uma Comunidade Amazônica**: estudo do homem nos trópicos 2 ed. São Paulo, Ed. Nacional: Brasília, INL, 1977

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

WARNIER, Jean-Pierre. **A Mundialização da Cultura**. 2 ed. Bauru; São Paulo: EDUSC, 2003.

WALLON, Henri. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manolo, 1989.

_________ **La Evolucion psicológica del niño**. Buenos Aires: Psique, 1980

_________**Psicologia del niño, Iy ll**. Madrid: Pablo del rio, 1980.

WEBER, Max**. A Ética Protestante e o espírito do capitalismo** Paris: Plon, 2001

____________**Metodologia das Ciências Sociais**. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

____________A Ciência como vocação, In: **Ensaios de Sociologia**. 5 ed. Rio de Janeiro: LCT, 1982.

WEINSTEIN, Bárbara. **A Borracha na Amazônia**: expansão e decadência – 1850-1920. São Paulo, HUCITEC, 1993.

WEIL, P. et al. **Normos**e: a patologia da normalidade. Campinas, Verus, 2004.

WEIR, R. H. Language in the Crib. The Hague. Monton, 1962.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas**: atividades lúdicas com sucata. São Paulo: Scipione, 1997.

WILLIAMS, R. **Keywords:** a vocabulary of culture and society. Glasgow: Fontana, 1976.

WILHEIM, R. I Ching. **O livro das mutações**. São Paulo: Ed. Pensamento, 1982.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo, Nova Cultural, 1999.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

____________. **A criança e seu mundo**. 6 ed. Rio de Janeiro: LCT, 1982.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual, In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.) **Identidade e diferença:** as perspectivas dos estudos culturais: Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

2. APÊNDICES E ANEXOS

Fonte: PORTO, Allana /2007

"O homem só é completo quando brinca"

Schiller

APÊNDICE A

ROTEIRO DE ENTREVISTAS

Para a criança

- Por que você brinca?
- Qual o brinquedo que você mais gosta de brincar? Por quê?
- Como você escolhe um brinquedo para sugerir a compra?
- Você gosta de brincar mais com o brinquedo comprado na loja ou aquele que é fabricado em casa?
- Você tem em média quantos brinquedos? Acha importante a quantidade de brinquedos para brincar melhor?
- Qual o lugar em que você mais gosta de brincar? A rua? Sua casa? As lan houses?, Os parques? As praças? Os espaços de brincar do shopping?
- Quando lhe compram um brinquedo você tem noção de quanto custou? se foi caro ou barato?
- Como você vê os brinquedos tradicionais como a bola, o pião, a peteca, as bolinhas de gude, a boneca?

Para os Pais

- Você foi uma criança que brincou muito? Como é sua relação com o brinquedo?
- Como você escolhe um brinquedo para comprar? Qual a sua motivação? O que tem como prioridade: o preço, a segurança, a beleza, estar na moda...
- Você tem comprado anualmente em média quantos brinquedos por ano?
- Qual o lugar em que você mais gosta hoje que seu filho brinque? A rua? Sua casa? *As Lan Houses*?, Os parques? As praças? Os espaços de brincar do shopping? Outros? Por quê?
- Quando compra um brinquedo você tem noção do que ele significa, como foi pensado, que comportamento pode ocasionar em seu filho?
- Como você vê os brinquedos tradicionais como a bola, o pião, a peteca, as bolinhas de gude, a boneca... em relação aos industrializados?
- Você percebe alguma mudança no brincar de hoje em relação ao seu brincar na infância? O quê? A que atribui essas mudanças?

Gerentes de loja:

- Como você escolhe os brinquedos que revende?
- Quais os brinquedos que mais vende?
- Quem compra mais brinquedo?
- Como você considera um brinquedo bom?
- Qual a diferença que você percebe na classe social que compra seu brinquedo?
- Como você pensa a atividade de vender e comprar brinquedo?
- Quem mais interfere na compra de um brinquedo, o adulto ou a criança?
- De onde vem o brinquedo que você vende?

Artesãos:

- Por que você entrou para o ramo do artesanato?

- Você é uma pessoa que brinca, que se sente ligado ao brinquedo de outra maneira que não seja a venda?
- Como você pensa a atividade de confeccionar brinquedo?
- Quem comporá o seu brinquedo/? Como você vê essa pessoa?
- Como você pensa a relação do brinquedo industrializado atual e o antigo?
- Qual o brinquedo que mais vende?

APÊNDICE B

LISTA DE CANTIGAS DE RODA

- Terezinha de Jesus
- Atirei o pau no gato
- Na minha mão direita tem uma roseira
- Escravos de Jó
- Eu sou pobre, pobre, pobre...
- Eu sou uma viuvinha que venho de Belém
- O cravo e a rosa
- A canoa virou ciranda cirandinha
- Onde está a margarida?
- Se essa rua, se essa rua fosse minha
- Fui à Espanha
- Caranguejo não é peixe
- Onde tu foste cofo de milho..
- Você gosta de mim?
- Eu vi uma barata na careca do vovô

APENDICE C

LISTA DE BRINCADEIRAS APRESENTADAS ÀS CRIANÇAS

- Bom Barquinho
- Caiu no poço
- Fita
- Quatro cantos
- Pegador
- Queimada
- Roda Pião
- Sou uma viuvinha...
- Bete
- Contagem,
- Par ou ímpar,
- Pique,
- Ordem
- Peteca
- Bolinha de gude,
- Queimada
- Estiligue
- Pular corda
- Baliza (ou das pedrinhas)
- Cancão
- Esconde-esconde.
- Pular elástico

ANEXO A

Guia do brinquedo e do brincar
Uma publicação da ABRINQ

Compre o brinquedo adequado à idade da criança; O material empregado não pode ser tóxico; Massinhas também têm prazo de validade; Verifique os componentes e números de peças. Veja se não oferecem perigo à criança Não se deixe iludir pela propaganda. Ela faz com que os brinquedos pareçam mais atraentes do que são na verdade; Observe o conteúdo do brinquedo, não compre somente pela embalagem; Ate**nção**, isto é muito importante! Verifique na embalagem se há o selo do Instituto Nacional de Metrologia,Normatização,Qualidade Industrial a indicação da faixa etária para a qual o brinquedo é indicado. Ao escolher o brinquedo, fiquem atentos à embalagem que, de acordo com o Código de Defesa do Consumidor, deve corresponder à publicidade impressa nos folhetos, anúncios de jornal, revista ou televisão. Alguns brinquedos, como jogos químicos, devem conter na etiqueta principal do produto rótulos com a palavra "CUIDADO" e indicação dos eventuais riscos em cor contrastante aos outros dizeres e desenhos.

Manual e garantia

Diversos brinquedos necessitam de manual de instruções e possuem garantia fornecida pelo fabricante. Nesses casos, fique atento se o termo de garantia acompanha o produto e verifique a relação de empresas que prestam assistência técnica autorizada.

O manual deve trazer em português e em linguagem clara e precisa, todas as informações sobre o produto, tais como número de peças, regras de montagem, modo de usar, se faz parte de alguma coleção, a que idade se destina, e quanto aos possíveis problemas que poderá causar se usado de maneira inadequada. Quanto à garantia, não se esqueça que o Código de Defesa do Consumidor determina que produtos duráveis contam com prazo de garantia de noventa dias, independente do prazo fornecido pelo fabricante.

Troca

Informe-se junto ao vendedor sobre a possibilidade de troca da mercadoria e sob quais condições ela poderá ser efetuada. Peça que esse compromisso conste por escrito na nota fiscal. Fique especialmente atento ao adquirir brinquedos em promoção ou saldos, pois nessas circunstâncias de compra nem sempre a loja possui estoque para troca. Quando se tratar de brinquedos a pilha ou bateria, procure saber se estes componentes acompanham a

mercadoria. Fique atento também aos brinquedos testados e aprovados de acordo com as normas do Instituto Nacional de Metrologia (Inmetro).

Brinquedos importados

Os brinquedos importados seguem as mesmas regras dos nacionais, por isso, não ficam livres das determinações do Código de Defesa do Consumidor.

Camelôs e ambulantes

As mercadorias comercializadas por marreteiros e vendedores ambulantes, apesar de serem mais baratas, podem trazer problemas para consumidor. Não há garantia de que elas estejam de acordo com as normas técnicas de segurança, podendo colocar em risco a saúde e a segurança da criança. Como também não são fornecidas nota fiscal ou informação sobre a procedência do produto, o consumidor deve avaliar se a aquisição através desses comerciantes é realmente mais vantajosa, uma vez que não haverá a quem responsabilizar, caso necessário.

Compra por telefone, Internet e feiras

Se a compra for efetuada fora do estabelecimento comercial, ou seja, por telefone, catálogo, Internet ou reembolso postal, o consumidor pode desistir da transação dentro do prazo de sete dias corridos, a contar da assinatura do contrato ou do recebimento da mercadoria. Nestes casos, o cancelamento deve ser feito por escrito, com comprovante protocolado. Tratando-se de aquisição em feira itinerante, bazar e shopping de descontos (outlets), não deixe de exigir a nota fiscal ou algum documento onde constem o nome, o endereço, o telefone e o CNPJ do fornecedor. Sem esses dados fica difícil identificar o responsável em caso de problemas.

Comprar brinquedo não é brincadeira

Você pode comprar o melhor brinquedo: durável, seguro, de boa qualidade, muito divertido e por um preço iusto. Como fazer Isso? No Brasil existe um norma técnica - ABNT 11786 que trata exclusivamente da segurança dos brinquedos fabricados e comercializados no país. O brinquedo deve ser submetido a vários testes que simulam situações pelas quais ele passaria nas mãos das crianças.O Instituto Brasileiro de Qualificação e Certificação tem um programa de certificação de qualidade do produto, que resulta num selo de garantia para os brinquedos testados

Na hora da compra

Você deve conhecer os gostos, interesses, habilidades e limitações da criança para quem você dará o brinquedo. Mas deixe que, na medida do possível, ela participe da escolha para evitar frustrações.

Não compre por impulso

A escolha do brinquedo deve satisfazer à necessidade da criança, e não à dos pais.

Seus direitos

Brinquedo é um produto sujeito a todas as exigências do Código de Defesa do Consumidor. Ele deve trazer em português todas as informações necessárias, claras e precisas, para você saber o que está comprando e a sua utilização. A embalagem e o manual de instruções devem informar as características do brinquedo, tais como: faixa etária ou idade a que destina eventuais riscos que possam apresentar número de peças regras de montagem modo de usar se faz parte de uma série ou coleção Atenção: nenhum produto deve ser adquirido sem uma clara identificação do fabricante ou do importador. RECUSE BRINQUEDOS QUE NÃO TENHAM ESSAS INFORMAÇOES

Assistência técnica

A garantia dada pelo fabricante abrange somente a rede de assistência técnica autorizada, que opera em seu nome. Existe também a assistência técnica especializada que não tem vínculo com o fabricante. E feita por profissionais autônomos ou em lojas de reparos e restauração de brinquedos em geral. Em tal serviço, que envolva a reparação de produtos, devem ser empregados componentes e peças novas. Peças recuperadas ou usadas só podem ser utilizadas com autorização do consumidor. Cabe ao fabricante ou importador a manutenção no mercado de peças e componentes para reposição por um prazo razoável de tempo.

Manual de instruções e certificado de garantia

O manual de instruções e instalação dos brinquedos deve ser escrito numa linguagem de fácil compreensão, didática, em português e com ilustrações. O fornecedor tem um prazo de 30 dias para reparar defeitos. Após esse prazo, o consumidor pode exigir, á sua escolha: - substituição do produto por outro da mesma espécie em perfeitas condições de uso; - devolução da quantia paga corrigida monetariamente; - ou abatimento proporcional do preço. Exija e guarde a nota fiscal com a descrição do brinquedo. Ela é a prova de sua compra e pode ser útil se você precisar reclamar.

Atenção

Compras fora da loja, por telefone, catálogo ou reembolso postal, dão ao consumidor o direito de desistência no prazo de 7 dias.

Publicidade

Antes de comprar, confira no brinquedo o que foi mostrado na publicidade. Ela nem sempre é precisa sobre as funções, tamanho e desempenho do brinquedo. O conteúdo de um folheto, anúncio de jornal, televisão ou qualquer outra forma de mensagem publicitária deve ser rigorosamente cumprido, tanto em relação ao preço como ao modelo do produto. A publicidade será enganosa quando omitir um elemento essencial. Por exemplo: um anúncio que mostre bonecos vendidos com equipamentos (nave, vários acessórios em geral), mas cada item é vendido separadamente.

Brinquedos importados

Os brinquedos importados também devem obedecer às determinações do Código de Defesa do Consumidor. O importador é o principal responsável por defeitos ou danos que os brinquedos possam vir a causar. Muitos brinquedos entram no país de forma clandestina e são comercializados de forma irregular, por sacoleiros, marreteiros e vendedores ambulantes. Esses produtos não têm garantia de segurança e qualidade. O preço desse tipo de importado pode até ser vantajoso, mas não esqueça que ele pode expor a criança a riscos e, dessa forma, você não tem a quem responsabilizar em caso de problemas

Faça uma pesquisa de preços

O preço do mesmo brinquedo pode variar de uma loja para outra. Leia e observe atentamente a embalagem, para ter certeza do que está comprando. Verifique o mecanismo de funcionamento (fricção, bateria, pilha ou elétrico). Leve em conta os custos que cada uma das opções representa. Peça uma amostra do brinquedo para manusear. A Lei Estadual n9 8.124/92 determina que as lojas devem manter amostras de jogos, revistas, discos, fitas e brinquedos sem lacre para que possam ser testados pelo consumidor.

Consumidor

Brinquedo não é produto descartável. Nem você, nem a criança esperam que ele dure apenas algumas horas. Se você ficar insatisfeito com o brinquedo, a embalagem, a publicidade ou a assistência técnica, você tem como e onde reclamar para exigir os seus direitos. Vá ao Procon.

ANEXO B

Código de Proteção e defesa do Consumidor

A relação do Código de Proteção e Defesa do Consumidor com produtos e serviços perigosos, em razão de sua essência ou destinação, colocados no mercado de consumo, guarda coerência com todo o sistema principiológico protetivo em que se consubstancia a lei.

Nesta medida, evidentemente tolerando que tais produtos estejam no mercado, até mesmo pela sua utilidade e necessidade, o que ocorre, por exemplo, com medicamentos, produtos químicos, produtos de limpeza, produtos cortantes ou pérfuro-cortantes, o CDC não economizou esforços ao disciplinar o limite e alcance do que é tolerável e a exigência redobrada em razão da informação destacada dos perigos e riscos oferecidos ao consumidor.

Os produtos perigosos e o risco à saúde da criançaOcupam-se os artigos 8º, 9º e 10º, do Código do Consumidor, da proteção saúde e segurança do consumidor, iniciando, com isso, o capítulo IV, que trata da qualidade de produtos e serviços, da prevenção e da reparação dos danos, no CDC.

Trata o artigo 8º, da proibição de ser oferecido risco à saúde e segurança do consumidor, a partir de produtos e serviços colocados no mercado, exceto aqueles que sejam considerados normais e previsíveis em razão de sua natureza e fruição, caso em que estará obrigado o fornecedor, em qualquer hipótese, a dar as informações necessárias e adequadas a respeito dos riscos oferecidos pelo produto.

Esclarece, ainda, o legislador, ampliando a aplicação do artigo através do dispositivo expresso em seu parágrafo único, estipulando que para os produtos industriais caberá ao fabricante prestar as informações sobre riscos e perigos À saúde, em impressos apropriados que deverão acompanhar o produto.

Para os produtos nocivos ou perigosos à saúde ou segurança do consumidor, deverá o fornecedor informar de maneira ostensiva, a respeito de sua nocividade, sem prejuízo da adoção de outras medidas cabíveis, em cada caso concreto, nos dizeres do artigo 9º do CDC.

Ainda, consta a proibição de o fornecedor colocar no mercado de consumo, produto ou serviço que sabe ou deveria saber apresentar alto grau de nocividade ou periculosidade à saúde ou segurança, que está expresso no caput do artigo 10º do CDC.

Qualquer das hipóteses descritas pelo legislador alberga a reflexão que propomos para o momento, qual seja, produtos colocados no mercado de consumo que ofereçam risco à

saúde e segurança, sendo-lhes inclusive destacado o dever de "ser mantido fora do alcance de crianças".

Escolheremos, aleatoriamente, o exemplo do produtos de limpeza, que sempre indicam a recomendação escrita, a necessidade imperativa de ser mantido fora do alcance de crianças, além dos riscos de ingestão e inalação do produto.

Notadamente para esses casos, como ocorre com os detergentes domésticos, desinfetantes e outros deste gênero, além da recomendação escrita, vem lá, muitas vezes, no rótulo a figura da fruta ou da expressão do aroma, como a maçã, o morango ou o que quer que seja.

Além da figura ilustrativa do perfume encontrado no produto de limpeza, pode ser também constatado o aroma muito próximo à fruta destacada, por exemplo. Eis o perigo!

É certo que, por maior que seja a frase escrita sobre a necessidade de ser o produto posto fora do alcance de crianças, o apelo ilustrativo da fruta somado ao doce aroma do produto de limpeza passam a ser o maior risco encontrado, ameaçando de vez a incolumidade dos pequenos, mesmo sabendo-se que eles não deverão chegar perto do detergente, que certamente estará pela pia da cozinha de uma casa qualquer, com figurinhas simpáticas das frutas que a criança conhece.

Proteção e providências. Obviamente que os cuidados devem ser tomados de acordo com as informações, todavia, os apelos da oferta devem ser comedidos, na via direta de encontro com os cuidados recomendados. Por outras palavras, se o produto possui a recomendação de que deve ser mantido fora do alcance de crianças, não seria compatível com este sistema de proteção tampouco com o ECA, a ilustração gráfica de frutas ou figuras ilustrativas de aromas, que mais pudessem atrair as crianças.

Além disso e independentemente dos cuidados que devam ser tomados com a criança, como não ficar desacompanhada de um adulto, ter alguém sempre atendo às atitudes que possam colocar sua segurança em risco, não se pode facilitar sob o argumento do apelo ao consumo adulto, criando armadilhas que poderão causar mal maior a todos.

Com isso, indo ao encontro dos dispositivos destacados no CDC, para este breve ensaio, não recomendamos utilizar essas figuras ilustrativas e convidativas em produtos que possuam em sua essência ou ligados à má utilização que seja — inalação, ingestão —, qualquer risco à saúde e segurança do consumidor, junto dele, a criança

ANEXO C

CATEGORIAS E SUBCATEGORIAS DO BRINQUEDO

Publicação da ABRINQ

1. Brinquedos para a Primeira Idade. Brinquedos para Atividades Sensório-Motoras
1.01 - Chocalhos e mordedores.
1.03 - Móbiles sonoros ou não - brinquedos com figuras ou formas diversas para colocar suspensos sobre o berço.
1.05 - Brinquedos para o berço e cercado - esferas, figuras infladas em cordão para instalar no berço, no carrinho, no cercado.
1.07 - Quadros de atividades - quadros com peças coloridas, de formas diversas, espelhos inquebráveis, sinos, peças que correm em trilho, janelinhas que se abrem, para colocar no berço.
1.09 - Animais, objetos em borracha - material macio com ou sem guizo interno.
1.11 - Brinquedos para o banho - animais, barquinhos, peças flutuantes.
1.13 - Bonecas e bichos Primeira Idade - bonecas em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados.
1.15- Pelúcias de 20a 50cm.
1.17 - João-bobos sonoros ou não - bonecos e animais com movimento de vai e vem, em plástico rlgido ou inflável.
1.19 - Bnnquedos para empurrar puxar, rolar - com corda para puxar, com haste para empurrar cavalinhos de pau.
1.21 - Carrinhos de mão, veículos para encher e esvaziar.
1.23 - Caixas, arcos e baús, para guardar brinquedos.
1.25 - Bolas de 8 a 10 cm de diâmetro, cubos em tecido.
1.27 - Brinquedos para areia e água - baldes, pazinhas, formas, para brincar na areia e água.
1.29 - Animais e cadeiras de balanço - cavalinhos no tamanho da criança, para cavalgar e balançar.
1.31 - Carrinhos para os primeiros passos - carrinhos com base sólida e alça para a criança se apoiar ao começar a caminhar.
1.33 - Veículos sem pedais - tico-ticos, carrinhos sem pedais que se movimentam pelo impulso dos pés da criança, no chão.
1.35 - Cubos, formas para empilhar - peças que pelos seus tamanhos diferentes se encaixam umas nas outras e podem também ser empilhadas uma sobre as outras.
1.37- Contas, anéis, pirâmides com eixo central - peças que são empilhadas enfiando-as em eixos, contas para enfiar em cordão.
1.39 - Caixas de encaixe de formas e cores - caixas, carrinhos com orifício de formas geométricas diferentes para receber pecinhas que só passam pelas aberturas correspondentes para cair dentro deles.
1.41 - Bancadas e brinquedos para martelar - brinquedos imitando bancadas de marceneiro.
1.43 - Brinquedos animados mecânicos - figuras de animaizinhos de plástico ou metal, bichinhos de pelúcia com movimentos a pilha ou bateria.
1.45 - Esferas - esferas transparentes ou com recortes cujo conteúdo é visivel externamente.
1.47 - Caixas de música - brinquedos de pendurar com alça para puxar e pôr em funcionamento o mecanismo musical interno.

2. Brinquedos pata Atividades Físicas

2.01 - Veículos com pedais, triciclos, patinetes. Karts, tico-ticos, carrinhos imitação do real, com pedais, motos e bicicletas com 3 rodas, patinetes.
2.02 - Veículos elétricos no tamanho da criança - carrinhos para a criança dirigir, movidos a bateria ou pilha.
2.03 - Bicicletas - bicicletas com 2 rodas e rodinhas provisórias na roda traseira, bicicletas com duas rodas de aros crescentes.
2.04 - Patins, skates - brinquedo para o equilíbrio corporal e seus acessórios.
2.05 - Pipas, objetos voadores - pipas, bumerangues, aviõezinhos simples (com elástico).
2.06 - Boliches, jogos tipo "boccia", jogos de argolas - boliches de plástico, madeira, argolas para encaixar em um eixo.
2.07 - Bolas, petecas, balões de ar - bolas plásticas, bolas oficiais, petecas. balões infiáveis.
2.08 - Cordas de pular obstáculos, percursos - cordas, percurso tipo "amarelinha".
2.09 - Pingue-pongue, tênis, raquetes de praia, peças para atirar em alvo.
2.10 - lô-iôs, piões, bolhas d'água.
2.11 - Pernas de pau, bambolês, aros para equilibrar com uma haste.
2.12 - Golf miniatura, criquet. bilhar, pebolim, futebol de mesa.
2.13 - Equipamentos esportívos - redes para bola ao cesto, voleibol, estilingues, arco e flecha.
2.14 - Equipamentos para playground ao ar livre e internos - tobogans, balanços-escorregadores, gangorras, balanços.
2.15 - Barcos, bóias, colchões infláveís, pranchas, flutuadores.

3. Brinquedos para Atividades Intelectuais

3.01 - Puzzles fáceis (de 20 até 150 peças).
3.02 - Baby puzzles e encaixes planos - quebra-cabeças até 20 peças e encaixe de peças em bandejas.
3.03 - Puzzles com mais de 150 peças.
3.04 - Brinquedos com peças para girar e parafusar.
3.05 - Brinquedos de construção por superposição de peças ou alinhamento lado a lado - blocos de construção simples.
3.06 - Brinquedos de construção por encaixe de peças - blocos de construção com detalhes modulados para encaixar.
3.07 - Brinquedos de mecânica simples - planos inclinados por onde descem bolas, brinquedos em que água e areia fazem mover as pás de um moinho.
3.08 - Brinquedos que representam modelos técnicos - brinquedos que demonstram leis fisicas elementares.
3.09 - Caixas de experiência, caixas científicas - caixas de química, corpo humano em detalhes, caixas de materiais orgânicos, cristais, herbários, microscópios, habitats.
3.10 - Brinquedos e jogos de perguntas e respostas, enciclopédicos - relógios, blocos de letras e números, jogos de alfabetização, brinquedos de tipo resposta mágica (imã).
3.11 - Brinquedos, jogos de observação e reflexão - lotos, dominós, jogos de memória, solitários tipo 'resta um'.
3.12 - Brinquedos didáticos - blocos lógicos, noções de frações, noções de quantidade, tamanho, forma.
3.13 - Brinquedos e jogos lógicos e matemáticos - jogos com pareamento lógico, seqüências temporais, jogos com operações matemáticas.
3.14 - Jogos informáticos - jogos por computador, xadrez eletrônico, perguntas e respostas, línguas estrangeiras.

4. Brinquedos que Reproduzem o Mundo Técnico

4.01 - Walkie-talkies, telefones, meios de comunicação - com funcionamento real.
4.02 - Aparelhos audiovisuais com função real - rádios, toca-fitas, toca-discos, karaokês, walkmen, microfones.
4.03 - Fogões, aparelhos eletrodomésticos reduzidos com função imitando o real -máquina de costura, ferro de passar, liquidificador, batedeira.
4.04 - Veículos em miniatura, reprodução em escala - autos, motos, caminhões.
4.05 - Veículos mecânicos e elétricos - carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos a fricção, pilha.
4 06 - Veículos tele e rádio comandados - carrinhos, caminhões, aviões, barcos movidos por controle remoto.
4.07 - Guindastes e máquinas simples, mecânicos ou elétricos - caminhões basculantes, grúas, movidos a pilha, fricção ou simples.
4.08 - Pistas para autos, trens elétricos, acessórios - autoramas, circuitos sofisticados.
4.09 - Veículos e máquinas simples - autos, caminhões, aviões, barcos de formas simples, leves, de plástico ou madeira.
4.10 - Brinquedos, objetos transformáveis - brinquedos representando figuras cujas partes ao serem movimentadas passam a representar outros objetos.
4.11 - Robôs.

5. Brinquedos para o Desenvolvimento Afetivo
5.01 - Pelúcias com mais de 50 cm.
5.02 - Bonecos, personagens imagináveis zoomorfos - bonecos que representam figuras de ficção tipo tartarugas Ninja, dragões com aparência humana.
5.03 - Bonecas para vestir (não manequim) - todas as bonecas com cabelo, olhos móveis, braços e pernas articulados, atividades animadas como choro, fazer xixi, rir, falar.
5.04 - Acessórios para bonecas - roupas, bijuterias, maquilagem, chapéus.
5.05 - Carrinhos, berços, móveis para bonecas.
5.06 - Louças, panelinhas.
5.07 - Fogões, aparelhos domésticos no tamanho da criança.
5.08 - Aparelhos audiovisuais de imitação, telefones baby - aparelhos imitando rádios, TVs, cassetes, telefones de plástico, relógios,
5.09 - Miniaturas de figuras simples - animais, personagens de plástico de tamanho reduzido para brincar de zoológico, far west, soldadirhos de chumbo.
5.10 - Personagens articulados e acessórios - heróis, personagens coro membros articulados, cabeça móvel, para simular estórias de ficção, de batalhas.
5.11 - Veículos e objetos de simulação. Quadros de bordo - veículos e volantes imitando atividades de direção de carros, barcos, naves.
5.12 - Cartelas com objetos de imitação de personagens de lenda, fantasia - espadas, capacetes, máscaras, fantasias no tamanho da criança.
5.13 - Cartelas com objetos de imitação de atividades domésticas, de profissões -apetrechos para limpeza da casa, ferramentas de marceneiro, mecânico, instrumentos de médicos, enfermeiros, capacetes de policia, revólveres.
5.14 - Acessórios de beleza para criança - matenais para maquílagem, bijuterias, sapatos de salto, bolsinhas.
5.15 - Brinquedos de profissões - barracas de feira, loja, posto de correio, no tamanho da criança.
5.16 - Cabanas, tendas, fortes, ranchos.

5.17 - Cidades, fazendas, zoológicos, arcas de Noé - bloquinhos imitando móveis de uma cidade, casa e componentes de uma fazenda, do zoológico.
5.18 - Edifícios públicos - brinquedos representando salas de aula, estação de trem, banco, correio, hospital.
5.19 - Estacionamentos, postos de gasolina, circuitos simples - bombas de gasolina, postos com carrinhos e detalhes, sinais de trânsito, circuitos para carrinhos e trenzinhos com funções simplificadas, em madeira ou plástico.
5.20 - Tapetes de jogo. universo - tapetes com circuitos, imitação de cidades, com ruas para brincar no chão, universo de personagens com seus acessórios.
5.21 - Casa de bonecas e acessórios - casas com compartimentos, móveis na proporção imitando cozinha, dormitório, sala de jantar.
5.22 - Bonecas manequim e acessórios - bonecas articuladas com cabelo e atividades, móveis, objetos pessoais, equipamentos esportivos.
5.23 - Bonecas leves vestidas - bonecas plásticas ou de tecido, com olhos frios, cabelos no próprio plástico ou de lã, roupas simples.

6. Brinquedos para Atividades Criativas
6.01 - Mosaicos - peças geométricas ou pinos, em madeira ou plástico, coloridos, para formar figuras.
6.02 - Carimbos para impressão, letras, máquinas de imprensa.
6.03 - Adesivos, materiais de colagem - adesivos de papel ou plásticos coloridos ou ilustrados para formar cenas ou figuras, peças com imãs para formar cenários.
6.04 - Tapeçaria em tear, tapeçaria bordada com agulha, trabalhos de costura bordados, tecelagem.
6.05 - Trabalhos de furar, enfiar, amarrar, traçar e recortar.
6.06 - Gravuras e metal trabalhados em alto e baixo relevo.
6.07 - Trabalhos em barro, cerâmica,
6.08 - Dobraduras, origami.
6.09 - Maquetes, modelos técnicos - aviões em madeira balsa, carros com partes para montar.
6.10 - Caixas de pintura, pintura sobre tecido, pintura a dedo - caixas com cenas para pintar com lápis de cor, aquarela, serigrafia.
6.11 - jogos de desenho, quadros-negros - brinquedos com tela para desenhar e apagar, brinquedos para reproduzir (pantógrafo) e imitação de fotocópia.
6.12 - Modelagem manual, moldagem com moldes - massa de modelar, peças em gesso para moldar, utensílios para trabalhar com massas de modelagem.
6.13 - Brinquedos musicais - pianos, violões, tambores, pandeiros.
6.14 - Música eletrônica - teclados eletrônicos, guitarras, baterias eletrônicas.
6.15 - Marionetes, fantoches, teatrinhos.

7. Brinquedos para Relações Sociais
7.01 - Jogos de carta, jogos de famrlias -jogos de cartas comuns, baralhos de famílias (quartetos), mico-preto.
7.02 - Jogos de sociedade para famílias - jogos para vários partícipantes, com regras pré-fixadas.
7.03 - Jogos de sorte -jogos com dados,,jogos tipo bingo.
7.04 - Jogos de percurso -jogos de tabuleiro com percurso a ser percorrido através da indicação por sorteio de dados,
7.05 - Jogos de sociedade para crianças pequenas - jogos para vários participantes envolvendo grau simples de dificuldades.

7.06 - Jogos de habilidade e destreza - jogos com peças para equilibrar, pegar rapidamente, jogos exigindo rapidez nos reflexos.
7.07 - Jogos de habilidade e destreza eletrônicos - videogames.
7.08 - Jogos de estratégia e reflexão - xadrez, damas, gamão, trilha, xadrez chinês.
7.09 - Jogos de simulação. jogos de interpretação - jogos em que são sugeridos por exemplo, detalhes de uma determinada cidade e em que os participantes devem, analisando diversas situações, decidir aonde construir um banco, uma farmácia, um cinema, um campo de futebol.
7.10 - Jogos enciclopédicos, de conhecimentos -jogos que envolvem o conhecimento de temas variados.
7.11 - Jogos de números e letras -jogos de palavras cruzadas, jogos de descoberta de palavras ocultas, jogos de descoberta de números ocultos.
7.12 - Jogos de mágica.
7.13 - Coleções de jogos - caixas com jogos variados.
Texto: Raquel Zumbano Altman
Bibliografia:
L' Education par le Jeu et l' Environnement, Revista trimestral da Associação Francesa para a Educação pelo Jogo no. 29, Saran, França, 1988.
O Direito de Brincar - a Brinquedoteca, Adriana Friedmann et aI., Scritta, São Paulo, 1992
The Best of Children's Product Design, Stewart Mosberg. FBC lnternational, Nova York, E.U.A., 1 988. *Guia do lnventor/Projetista de Brinquedos*, Toy Manufacturers of America, lnc., T.M.A., Nova York, E.U.A.

ANEXO D

FABRICANTES E IMPORTADORES DE BRINQUEDOS

- **ÁLAMO Fone/Fax:**55 3313-8000 **email:**alamo@alamo.ind.br
- **ALGAZARRA BRINQUEDOS Fone/Fax:**11 6954-4108 **email:**cris@algazarrabrinquedos.com.br
- **ALGAZARRA BRINQUEDOS Fone/Fax:**(11) 6954-5826**email:**fernandi@algazarrabrinquedos.com.br
- **ALPHA BRINQUEDOS Fone/Fax:**11 6482-6571 **email:**alphabrinq@superig.com.br
- **AMBRU Fone/Fax:**11 3772-12908 **email:**mariomontealto@ambru.com.br
- **AMOEBA Fone/Fax:**(31) 3413-7565**email:**bhtonys@bhtoys.com.br
- **ANJO INDUSTRIA E COMÉRCIO DE PLÁSTICOS LTDAFone/Fax:**(15) 3283-1090 **email:**brinquedosanjo@brinquedosanjo.com.br
- **ARGON PROMOCIONAL Fone/Fax:**(11) 5012-0973**email:**argongift@argongift.com.br
- **ASTRO TOYSFone/Fax:**(92) 648-8401**email:**mauricio@astrotoys.com.br
- **BABY 2000 Fone/Fax:**11 3856-9063 **email:**tapuzim@terra.com.br
- **BABY BRINK IND.COM. BRINQ.LTDAFone/Fax:**(11) 6281-3171**email:**gabriela.rezende@acalanto.com
- **BABY TOYS - DS IND. COM. LTDAFone/Fax:**(11) 6437-7786 **email:**tatiana@babytoys.com.br
- **BALCAO DAS MAGICASFone/Fax:**(11) 3742-8568/3742-3042**email:**sac@balcaodasmagicas.com.br**BATIKI Fone/Fax:**17 3233-4696 **email:**batiki@terra.com.br
- **BIEMME DO BRASIL LTDAFone/Fax:**(12) 3157-4899 **email:**biemme@biemme.com.br
- **BIEMME DO BRASIL LTDAFone/Fax:**(12) 3157-4899 **email:**biemme@biemme.com.br
- **BIG STAR Fone/Fax:**11 4674-1786 **email:**jorge@bigstarbrinquedos.com.br
- **BRASBABYFone/Fax:**(11) 3361-3744 **email:**cristina@brasbaby.com.br**BRASILFLEX Fone/Fax:**11 3858-1100 **email:**graziela@brasilflex.com.br
- **BRASILKOMODOFone/Fax:**(11) 3887-9747**email:**contato@brasilkodomo.com
- **BRASKIT IND COM DE BRINQUEDOSFone/Fax:**11 4649-6646
- **email:**www.braskitbrinquedos.com.br
- **BRINQBRASFone/Fax:**(19) 3458-2255**email:**vendas@brinqbras.com.br
- **BRINQUEDOS ANA JULIAFone/Fax:**(11) 6137-9406/65812002**email:**brinquedosannajulia@globo.com
- **BRINQUEDOSBANDEIRANTESFone/Fax:**(11)61009000**email:**comercial@brinquedosbandeirante.com.br
- **BRINQUEDOS CARDOSO Fone/Fax:**(11) 2132-9455**email:**brinquedoscardoso@brinquedoscardoso.com.br
- **BRINQUEDOS ESTRELA Fone/Fax:**11 2102-7052 **email:**sergio.rocha@estrela.com.br
- **BRINQUEDOS PICA PAU Fone/Fax:**11 3666-0321 **email:**vendas@brinquedospicapau.com.br

- **BRINQUEDOS PLASTILINDO LTDAFone/Fax:**11 4193-8464 **email:**vendas@plastilindo.com.br
- **BRINQUEDOS ROSITA Fone/Fax:**71 2106-3000 **email:**germano@rosita.com.br
- **BRINQUEDOS SOROCABA/MEKTOYS Fone/Fax:**15 3228-2210/3228-31**email:**mektoys@terra.com.br
- **BUBA Fone/Fax:**11 3611-0205 **email:**marcoslipari@bubatoys.com.br
- **BUNGEE DO BRASIL Fone/Fax:**11 5522-6395 **email:**bungee.sac@picture.com.br
- **CALESITAFone/Fax:**(47) 3387-1746**email:**vendas@calesita.com.br
- **CALIFÓRNIA TOYS Fone/Fax:**(11) 5685-4363 **email:**patricia@california.com.br
- **CANDIDEFone/Fax:**11 3327-0277 **email:**www.candide.com.br
- **CANDIDE IND. COM. LTDA.Fone/Fax:email:**
- **CARBRINK IND COM CARIMBOS BRINQFone/Fax:**(11) 6555-3040/8666**email:**valter@carbrink.com.br
- **CARISMA Fone/Fax:**11 4674-1786 **email:**jorge@bigstarbrinquedos.com.b
- **CASINHA DE BRINCARFone/Fax:**(47) 3368-2726**email:**atendimento@casadebrincar.com.br

ANEXO D

RELAÇÃO DE EMPRESAS ASSOCIADAS À ABRINQ

ADIJOMAR BRINQUEDOS
ALAMO INDUSTRIA E COMERCIO LTDA
ALPHA BRINQUEDOS
ARTYARA
ASCA TOYS
BABY TOYS
BATTAT
BEL SPORTS
BELL TOY
BID BRINQ
BIEMME
BIG STAR
BOHNEY BRINQUEDOS
BOLAS CANARINHA
BRASKIT BRINQUEDOS
BRINQBRAS
BRINQUEDOS ANJO
BRINQUEDOS BIG BOY
BRINQUEDOS CARDOSO
BRINQUEDOS ESTRELA
BRINQUEDOS PAIS & FILHOS
BRINQUEDOS PEDAGÓGICOS DAGMAR
BRINQUEDOS PICA-PAU
BRINQUEDOS PLASTILINDO
BRINQUEDOS ROSITA
BRINQUEDOS SOROCABA IND E COM LTDA
BUNGEE
BUTTERFLY BRINQUEDOS
CALESITA IND DE BRINQUEDOS
CANDIDE TOYS
CARIMBRÁS
CENTRAL LA RUEDITA
COLEÇÃO MAGIA
COMDESENHO
COMERCIAL RIBALTA
CONTHEY

CORTEX CRIAÇÕES INFANTIS LTDA
CORTIARTE ARTE E CORTIÇA
COTIPLÁS
DEBRINQ
DI ITÁLIA
DISMAT BRINQUEDOS
DODÔ BRINQUEDOS
DUK TOYS
ELGAPLÁS
FLOC BRINQUEDOS
FRATESCHI
FRESO
GULLIVER
HOLZ
IFA
JUNDPLAY
KAIUBIM BRINQUEDOS
KALEIDOSCOPIO BRINQUEDOS
KAPLAS
KAPSTOKKY
KEPLER
KI-TOK
KITSTAR
L & J TOY
LA TOY
LÁTEX SÃO ROQUE
LIDER BOLAS E BRINQUEDOS
LÍDICE
LITTLE KIDS INDUSTRIA E COMERCIO DE BRINQUEDOS
LITTLE TIKES
LOBINHO TOYS
LONG JUMP
LOVELY TOYS
LUA DE CRISTAL
LUDERE
M. FRIK
MAGIC TOYS
MAGIC UP

ANEXO E

GESTÃO ABRINQ 15/07/2004 A 15/07/2007

Conselho de Administração		
Presidente	Synésio Batista da Costa	
Conselheiro	Andres Luiz Lavin Cebada	Gulliver
Conselheiro	Antonio Brandino	Baby Brink
Conselheiro	Carlos Antonio Tilkian	Estrela
Conselheiro	Charles Kapaz	Elka
Conselheiro	José Eduardo Planas Pañella	Toyster
Conselheiro	Gilberto Eugênio de Vasconcelos	Maritel
Conselheiro	Eliana Mason	Brasilflex
Conselheiro	Marcio Ponzini	Nillo
Conselheiro	Mauro Antonio Ré	Sideral
Conselheiro	Pedro Pucci	Bandeirante
Conselheiro	Stefano Adolfo Prado Arnhold	Tec Toy
Conselheiro	Valdir Rovai	Grow
Conselho Fiscal Efetivo		
Primeiro:	Antonio Carlos Rugolo	Ifa
Segundo:	Mauro Vicente Arruda	Elga
Conselho Fiscal Suplente		
Primeiro	Adriano Sabino	The Toy Power

Fonte : disponível em www. abrinq.com

ANEXO F

DECRETO Nº 5.556, DE 5 DE OUTUBRO DE 2005.

Regulamenta as salvaguardas transitórias, objeto do art. 16 do Protocolo de Acessão da República Popular da China à Organização Mundial de Comércio - OMC.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, no uso das atribuições que lhe confere o art. 84, inciso IV, da Constituição, e

Considerando que o Acordo Constitutivo da Organização Mundial de Comércio - OMC e seus anexos, dentre eles o Acordo Geral sobre Tarifas e Comércio - GATT 1994 e o Acordo sobre Salvaguardas, foram firmados pelo Brasil em 12 de abril de 1994 e aprovados pelo Congresso Nacional, por meio do Decreto Legislativo nº 30, de 15 de dezembro de 1994, promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 30 de dezembro de 1994;

Considerando que mediante Decisão datada de 10 de novembro de 2001, a Conferência Ministerial da Organização Mundial do Comércio - OMC aprovou a acessão da República Popular da China à Organização Mundial do Comércio - OMC, nos termos e condições enunciados no Protocolo de Acessão da República Popular da China à OMC, incorporado ao ordenamento jurídico pátrio por meio do Decreto nº 5.544, de 22 setembro de 2005;

Considerando os compromissos refletidos no Informe do Grupo de Trabalho sobre a Acessão do citado país, que integram o respectivo Protocolo de Acessão;

Considerando que o Protocolo de Acessão institui um mecanismo de salvaguarda transitória para produtos chineses que sejam importados por qualquer membro da Organização Mundial do Comércio - OMC em tal quantidade e em condições tais que causem ou ameacem causar uma desorganização de mercado no país importador;

Considerando que o Protocolo de Acessão prevê que possam ser aplicadas medidas contra desvio de comércio, quando ações adotadas pela República Popular da China ou por outro membro da Organização Mundial de Comércio - OMC, no marco dos parágrafos 2, 3 ou 7 do artigo 16 do Protocolo de Acessão, causem ou ameacem causar um desvio importante de comércio para o mercado do país importador;

Considerando que a aplicação de tais medidas requer a adoção de procedimento especial que deverá seguir as normas e compromissos assumidos pelos Membros da OMC;

Considerando o elevado patamar de entendimento alcançado pelas relações bilaterais com a China e a intensificação do intercâmbio comercial em benefício de ambas as partes;

Tendo presente que medidas de salvaguarda poderão ser aplicadas somente após esgotados os procedimentos de consultas, constituindo um último recurso para evitar desorganização de mercado;

DECRETA:

CAPÍTULO I

DAS CONDIÇÕES DE APLICAÇÃO

Art. 1º Nos termos das disposições previstas neste Regulamento, poderá ser aplicada medida de salvaguarda transitória nos casos em que as importações de produtos da República Popular da China estejam aumentando em quantidades e em condições tais que causem ou ameacem causar desorganização do mercado para os produtores nacionais de produtos similares ou diretamente concorrentes aos importados.

Art. 2º Compete à Câmara de Comércio Exterior - CAMEX a decisão de aplicar medida de salvaguarda provisória, de encerramento da investigação com aplicação de medidas, de modificação, de prorrogação, suspensão ou revogação das medidas disciplinadas por este Regulamento.

Parágrafo único. A aplicação de medida de salvaguarda será precedida de investigação, conduzida pela Secretaria de Comércio Exterior - SECEX, do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior.

Art. 3º Compete à SECEX a elaboração de parecer que avalie a existência de desorganização de mercado ou ameaça de desorganização de mercado.

Art. 4º O procedimento para aplicar ou prorrogar medida de salvaguarda poderá ser iniciado de ofício pela SECEX, desde que preenchidas as condições estabelecidas no art. 16, ou sob prévia solicitação:

I - dos demais órgãos e entidades do Governo Federal; ou

II - de empresas ou associações representativas de empresas que produzam o produto objeto da solicitação.

Parágrafo único. A decisão sobre início de investigação será objeto de Circular da SECEX, publicada no Diário Oficial da União.

Art. 5º Compete ao Ministério das Relações Exteriores notificar as informações pertinentes ao Comitê de Salvaguardas da Organização Mundial de Comércio - OMC.

Art. 6º No prazo improrrogável de trinta dias após a abertura da investigação, os importadores, exportadores e demais partes interessadas poderão expor, por escrito, suas opiniões e provas sobre a adequação da medida proposta e se, na avaliação dos interessados, redundará em benefício do interesse público.

CAPÍTULO II

DA CONSULTA PRELIMINAR E DA CONSULTA

Art. 7º Dar-se-á oportunidade de celebração de consultas preliminares e de consultas, com a República Popular da China, a fim de se chegar a uma solução mutuamente satisfatória, incluindo uma avaliação quanto à possibilidade de conduzir procedimento sob o Decreto nº 1.488, de 11 de maio de 1995.

Art. 8º Admitida a petição e antes da publicação da Circular SECEX dando início a investigação, o Governo da República Popular da China será convidado a manter consultas preliminares bilaterais, com o objetivo de esclarecer os fatos e evidências apresentadas na petição ou obtidas de ofício pela autoridade investigadora e de se chegar a uma solução mutuamente satisfatória.

§ 1º O Governo da República Popular da China será notificado da intenção de iniciar investigação e terá prazo de dez dias para manifestar seu interesse na realização das consultas preliminares, que deverão ser realizadas no prazo de trinta dias.

§ 2º Os prazos referidos neste artigo serão contados da data de expedição da notificação.

Art. 9º Aberta a investigação com vistas a determinar a existência de desorganização de mercado, decorrente de aumento significativo das importações, solicitar-se-ão consultas com o objetivo de se chegar a uma solução mutuamente satisfatória.

§ 1º O pedido de consultas será considerado recebido pelas autoridades da República Popular da China sete dias após a data de expedição da respectiva correspondência.

§ 2º As consultas referidas no caput deste artigo deverão ser celebradas no prazo de trinta dias contados da data de recebimento do mencionado pedido de consultas.

§ 3º As solicitações de consultas serão notificadas imediatamente ao Comitê de Salvaguardas da OMC.

Art. 10. Se das consultas não resultar uma solução mutuamente satisfatória, no prazo de sessenta dias, contados a partir da data de recebimento do pedido de consultas pelas autoridades do Governo da República Popular da China, poderão, no caso dos produtos investigados, ser aplicadas medidas de salvaguarda na proporção necessária para impedir ou reparar a desorganização de mercado.

Art. 11. Na hipótese de aumento significativo de importações decorrente de desvio de comércio, as consultas celebrar-se-ão em um prazo de trinta dias contados a partir da notificação destas ao Comitê de Salvaguardas da OMC.

Art. 12. Se as consultas de que trata o art. 11 não permitirem chegar a um acordo entre a República Popular da China e o Brasil ou Membros da OMC envolvidos na questão, no prazo de sessenta dias após a notificação, o Brasil poderá, em relação ao

produto objeto das consultas, retirar concessões acordadas, ou limitar, de outro modo, as importações da República Popular da China, na proporção necessária para prevenir ou reparar tal desvio de comércio.

Art. 13. As medidas aplicadas ao amparo dos arts. 10 e 12 serão prontamente notificadas ao Comitê de Salvaguardas da OMC.

CAPÍTULO III

DA DESORGANIZAÇÃO DO MERCADO

Art. 14. Para os efeitos deste Regulamento, existirá desorganização de mercado sempre que as importações de um produto da República Popular da China estejam aumentando rapidamente, em termos absolutos ou relativos, de forma que sejam uma causa significativa de dano material ou ameaça de dano material à indústria doméstica do produto similar ou diretamente concorrente.

Art. 15. Para a determinação da desorganização de mercado decorrente do aumento de importações da República Popular da China, a autoridade investigadora deve considerar fatores objetivos, incluindo:

I - o volume e a taxa de crescimento das importações do produto objeto de análise, em termos absolutos e relativos;

II - a parcela do mercado interno atendida pelas importações;

III - o conseqüente impacto sobre a indústria doméstica dos produtos similares ou diretamente concorrentes evidenciado pelas alterações de fatores econômicos tais como: produção, capacidade utilizada, estoques, vendas, participação de mercado, preços, lucros e perdas.

Parágrafo único. Nenhum dos fatores listados neste artigo, avaliados isoladamente ou em conjunto, será necessariamente considerado como indicação decisiva de desorganização de mercado.

CAPÍTULO IV

DA INSTAURAÇÃO E INSTRUÇÃO DO PROCESSO

Art. 16. Os pedidos de aplicação de medida de salvaguarda deverão ser formulados por escrito, instruídos com indícios de desorganização de mercado ou de ameaça de desorganização de mercado e dirigidos à SECEX.

Parágrafo único. Se o pedido ocorrer antes de decorrido o interstício mínimo de um ano após o término da última medida para o mesmo produto, a SECEX analisará se há justificativa suficiente para aplicação de nova medida, nos termos do art. 23.

Art. 17. Toda informação apresentada em caráter sigiloso pelos interessados será, mediante prévia justificativa, classificada como tal pela SECEX e não poderá ser divulgada sem o consentimento expresso da parte que a forneceu.

§ 1º As informações apresentadas em caráter sigiloso deverão ser acompanhadas de resumo não sigiloso e na hipótese de a informação não poder ser resumida, deverá ser explicitada a razão para a impossibilidade de apresentação do resumo.

§ 2º Caso a SECEX entenda que um pedido de tratamento sigiloso não é justificado e se a parte que apresentou a informação não desejar torná-la pública, nem autorizar a sua divulgação, no todo ou em parte, a SECEX reserva-se o direito de não considerar a informação apresentada, salvo se demonstrado, de maneira convincente e por fonte fidedigna, que a mesma é correta.

Art. 18. As investigações serão concluídas no prazo de até oito meses, contados a partir da data da sua abertura.

CAPÍTULO V

DA APLICAÇÃO DAS MEDIAS DE SALVAGUARDA PROVISÓRIAS

Art. 19. Sem prejuízo do disposto no art. 9º, em circunstâncias críticas, nas quais qualquer demora na aplicação da medida pode causar dano dificilmente reparável, poderá ser adotada medida de salvaguarda provisória, após uma determinação preliminar de que as importações causam ou ameaçam causar uma desorganização de mercado.

§ 1º Logo após a aplicação, a medida de salvaguarda provisória será notificada ao Comitê de Salvaguardas da OMC e se apresentará solicitação de consultas bilaterais.

§ 2º A medida de salvaguarda provisória terá duração máxima de duzentos dias.

§ 3º Uma vez adotada a medida de salvaguarda definitiva, o prazo de aplicação da medida em caráter provisório será computado para efeito de vigência total da mesma.

§ 4º Medidas de salvaguarda provisória serão aplicadas pela imposição de adicional à Tarifa Externa Comum - TEC, sob a forma de alíquota ad valorem, de alíquota específica ou da combinação de ambas.

CAPÍTULO VI

DA APLICAÇÃO DAS MEDIDAS DE SALVAGUARDA DEFINITIVAS

Art. 20. As medidas de salvaguarda definitivas serão aplicadas na proporção necessária para impedir ou reparar a desorganização do mercado, da seguinte forma:

I - pela imposição de adicional à TEC, sob a forma de alíquota ad valorem, de alíquota específica ou da combinação de ambas;

II - restrição quantitativa; ou

III - a combinação dos incisos anteriores.

Art. 21. A duração de uma medida de salvaguarda definitiva se limitará ao período necessário para impedir ou reparar a desorganização de mercado para os produtores nacionais de produtos similares ou diretamente concorrentes que sofram dano material ou ameaça de dano material.

§ 1º Se o prazo de vigência de uma medida aplicada em decorrência de um aumento relativo das importações exceder dois anos, atentar-se-á para o disposto no art. 30.

§ 2º Se o prazo de vigência de uma medida aplicada em decorrência de um aumento absoluto das importações exceder três anos, atentar-se-á para o disposto no art. 30.

Art. 22. Os prazos previstos no art. 21 poderão ser prorrogados mediante petição devidamente fundamentada nos termos dos arts. 4º e 16, desde que demonstrado que a manutenção das medidas segue sendo necessária.

Parágrafo único. A petição de que trata o caput deste artigo deverá ser protocolada no prazo de até quatro meses antes da data do término de vigência da medida.

Art. 23. A menos que exista justificativa suficiente, antes de decorrido um ano do término do período de duração da medida de salvaguarda, é vedada a aplicação de nova medida sobre um mesmo produto.

CAPÍTULO VII

DO DESVIO DE COMÉRCIO

Art. 24. Existirá desvio de comércio quando uma medida aplicada por um terceiro país membro da OMC a determinado produto importado da República Popular da China para impedir ou remediar uma desorganização do mercado daquele país cause ou ameace causar um aumento das exportações da República Popular da China destinadas ao Brasil.

Art. 25. Admitida a petição e antes da publicação da Circular SECEX dando início à investigação, o Governo da República Popular da China será convidado a manter consultas preliminares bilaterais, com o objetivo de esclarecer os fatos e evidências apresentadas na petição ou obtidas de ofício pela autoridade investigadora e de se chegar a uma solução mutuamente satisfatória.

§ 1º O Governo da República Popular da China será notificado da intenção de iniciar investigação e terá prazo de dez dias para manifestar seu interesse na realização das consultas preliminares, que deverão ser realizadas no prazo de trinta dias.

§ 2º Os prazos referidos neste artigo serão contados da data de expedição da notificação.

Art. 26. Aberta a investigação, caso demonstrado que uma medida de salvaguarda aplicada por um terceiro país causa ou ameaça causar um desvio importante de

comércio para o mercado nacional, as autoridades brasileiras poderão solicitar consultas com a República Popular da China e/ou com o país aplicador da medida.

Art. 27. Para a determinação da existência de desvio de comércio significativo, a autoridade investigadora irá monitorar as importações e deverá considerar como evidência razoável, entre outros, os seguintes fatores:

I - o aumento real ou iminente da participação das importações de produtos da República Popular da China no mercado brasileiro;

II - a natureza ou extensão de ação adotada ou proposta pela República Popular da China ou terceiros países membros da OMC;

III - o aumento real ou iminente do volume das importações da República Popular da China devido à medida adotada ou proposta pela República Popular da China ou terceiros países membros da OMC;

IV - condições da oferta e da demanda no mercado brasileiro para o produto em questão; e

V - o volume das exportações da República Popular da China destinadas ao membro ou membros da OMC que aplicam uma medida de salvaguarda provisória ou definitiva.

Art. 28. A medida adotada para impedir ou remediar a desorganização de mercado decorrente de desvio de comércio significativo perderá sua eficácia trinta dias após o término de vigência da medida que deu causa ao desvio de comércio.

Parágrafo único. Na hipótese de modificação da medida que deu causa ao desvio de comércio, a autoridade investigadora deverá examinar se o desvio de comércio continua existindo e se é necessário modificar, retirar ou manter em vigor a medida aplicada.

CAPÍTULO VIII

DO PROCESSO DECISÓRIO

Art. 29. As determinações para fins de aplicação das medidas de que trata este decreto serão adotadas com base em parecer da SECEX.

Art. 30. A decisão da CAMEX de aplicar medidas de salvaguardas por prazos superiores àqueles previstos no art. 21 considerará a possibilidade de a República Popular da China suspender a aplicação de concessões ou obrigações substancialmente equivalentes.

Art. 31. Durante a vigência da medida e em circunstâncias excepcionais, o Conselho de Ministros da CAMEX poderá deliberar, por razões de interesse público, pela suspensão de medida aplicada e, neste caso, o ato deverá conter as razões que fundamentaram a decisão.

CAPÍTULO IX

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32. As normas complementares para a execução deste decreto serão expedidas pela CAMEX e/ou pelo Secretário de Comércio Exterior do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, respeitadas as respectivas competências.

Art. 33. O prazo de vigência do mecanismo de salvaguardas, objeto do presente Decreto, extinguir-se-á em 11 de dezembro de 2013.

Art. 34. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 5 de outubro de 2005; 184º da Independência e 117º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA
Celso Luiz Nunes Amorim
Antônio Palocci Filho
Roberto Rodrigues
Ivan João Guimarães Ramalho
Paulo Bernardo Silva
Miguel Soldatelli Rossetto
Dilva Rousseff

RESOLUÇÃO N o 35, DE 13 DE DEZEMBRO DE 2004

O CONSELHO DE MINISTROS DA CÂMARA DE COMÉRCIO EXTERIOR, reunido em 13 de dezembro de 2004, com fundamento no que dispõe o inciso XV do art. 2º do Decreto nº 4.732, de 10 de junho de 2003, tendo em vista o disposto no Acordo sobre Salvaguardas, promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 30 de dezembro de 1994, no Decreto nº 1.488, de 11 de maio de 1995, alterado pelo Decreto nº 1.936, de 20 de junho de 1996, no Decreto nº 2.667, de 10 de julho de 1998, o que consta da Ata de Reunião CAMEX, realizada no dia 17 de dezembro de 2003, que decidiu prorrogar a medida de salvaguarda pelo prazo de um ano com possibilidade de revisão a ser discutida em dezembro de 2004 e, ainda com base § 3º do art. 7º e no § 2ºdo artigo 9º do Acordo sobre Salvaguardas e na fundamentação anexa,

RESOLVE:

Art. 1º Prorrogar por um ano e meio o prazo da vigência da medida de salvaguarda aplicada sobre as importações de brinquedos acabados, classificados nos itens 9501.00.00; 9502.10.10; 9502.10.90; 9502.91.00; 9502.99.00; 9503.10.00; 9503.20.00; 9503.30.00; 9503.41.00; 9503.49.00; 9503.50.00; 9503.60.00; 9503.70.00; 9503.80.10; 9503.80.90; 9503.80.20; 9503.90.00; 9504.10.10; 9504.10.91; 9504.10.99, da Nomenclatura Comum do MERCOSUL - NCM, sob a forma de alíquota adicional Tarifa Externa Comum - TEC, conforme segue: adicional de 9% no período de 1º de janeiro a 31 de dezembro de 2005; e adicional de 8% no período de 1º de janeiro a 30 de junho de 2006.

Art. 2º Em vista do contido no artigo 9º do Acordo sobre Salvaguardas, promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 1994, o disposto no artigo anterior dessa Resolução não se aplica às importações originarias dos seguintes países em desenvolvimento membros da Organização Mundial de Comércio - OMC: África do Sul, Albânia, Angola, Antígua e Barbuda, Armênia, Bangladesh, Barbados, Barein, Belize, Benin, Bolívia, Botsuana, Burkina Fasso, Burundi, Camarões, Chade, Chile, Cingapura, Colômbia, Congo, Coréia, Costa do Marfim, Costa Rica, Croácia, Cuba, Djibuti, Dominica, Egito, El Salvador, Equador, Eslovênia, Fiji, Filipinas, Gabão, Gâmbia, Geórgia, Gana, Granada, Guatemala, Guiana, Guiné, Guiné-

Bissau, Haiti, Honduras, Ilhas Salomão, Índia, Jamaica, Jordânia, Lesoto, Macau, Macedônia, Madagáscar, Malásia, Malauí, Maldivas, Mali, Malta, Marrocos, Maurício, Mauritânia, México, Mianmar, Moçambique, Moldávia, Mongólia, Namíbia, Nicarágua, Níger, Nigéria, Omã, Panamá, Papua Nova Guiné, Paquistão, Peru, Quênia, Quirguistão, República Centro-Africana, República Dominicana, Ruanda, Santa Lúcia, São Cristovão e Névis, São Vicente e Granadinas, Senegal, Serra Leoa, Sri Lanka, Suazilândia, Suriname, Tailândia, Tanzânia, Togo, Trinidad e Tobago, Tunísia, Turquia, Uganda, Venezuela, Zâmbia e Zimbábue. A medida de salvaguarda também não terá aplicação no âmbito do Mercosul.

Art. 3º Esta Resolução entra em vigor no dia 1º de janeiro de 2005.

LUIZ FERNANDO FURLAN
Presidente do Conselho

ANEXO

Em reunião do Conselho de Ministros da Câmara de Comércio Exterior - CAMEX, realizada em 17 de dezembro de 2003, a Secretaria de Comércio Exterior - SECEX propôs a prorrogação do prazo de vigência da medida de salvaguarda por dois anos e meio. Na oportunidade, a CAMEX, em carácter mais restritivo, decidiu prorrogar a salvaguarda por apenas um ano com o objetivo de verificar o cumprimento do Compromisso de Ajuste do Setor.

O acompanhamento realizado pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior - MDIC, dos Compromissos de Ajuste acertados até junho de 2004, comprovou o esforço do setor na busca de competitividade e o respeito ao Acordo de Compromisso de Ajuste assinado pelas empresas junto ao MDIC.

Nesse período, observou-se, por meio do Sistema Lince-Fisco da Secretaria da Receita Federal - SRF, um aumento de 87%, em valor FOB, nas importações de brinquedos acabados no primeiro semetres de 2004, comparado com o mesmo período de 2003. Assim, o fim da medida de salvaguarda poderia agir negativamente no desempenho do setor, uma vez que poderia promover uma elevação muito forte da importações.

Embora a indústria doméstica tenha apresentado alguma recuperação em função do ajuste realizado durante a vigência da salvaguarda, a medida continua sendo necessária para viabilizar a continuação de sua recuperação, a maturação dos investimentos realizados até o momento, e a continuidade Compromisso de Ajuste, com a obrigação do cumprimento das metas acertadas até o final do primeiro semestre de 2006.

Pelo esposto, a CAMEX resolve prorrogar a medida de Salvaguarda sobre as importações de brinquedos por mais um ano e meio, conforme proposto pela SECEX em dezembro de 2003, na forma de adicional à Tarifa Externa Comum - TEC, de acordo com a tabela abaixo:

ALÍQUOTA DO IMPOSTO DE IMPORTAÇÃO DE BRIQUEDOS

(TEC + ADICIONAL) - BRASIL - 2005/ 1º SEMESTRE 2006

Período	Imposto de Importação (%)	Alíquota Adicional (%)
01/01/2005 a 31/12/2005	20.0	9,0
01/01/2006 a 30/06/2006	20.0	8

ANEXO G

SEGURANÇA DO BRINQUEDO - A ILICITUDE DO MARKETING INFANTIL

"A publicidade dirigida à criança deve ter limites restritos porque a criança, diferentemente do adulto, não possui discernimento para compreendê-la em sua magnitude. Para a criança, é mais difícil, até mesmo, reconhecer a mensagem publicitária como prática comercial que é, ainda que não seja clandestina, subliminar ou disfarçada. Ao contrário do adulto, que possui mecanismos internos para compreender as diversas artimanhas utilizadas pela publicidade, a criança não tem condições de se defender dos instrumentos de persuasão criados e utilizados pela tão poderosa indústria publicitária. Deve, por isso, ser cuidadosamente protegida".

No Brasil, pela interpretação sistemática da Constituição Federal, do Estatuto da Criança e do Adolescente e do Código de Defesa do Consumidor, pode-se dizer que toda e qualquer publicidade dirigida ao público infantil já é proibida pelo ordenamento jurídico pátrio, mesmo que na prática ainda sejam encontrados diversos anúncios voltados para esse público.

A Constituição Federal ao instituir os direitos e garantias fundamentais de todos, homens e mulheres, promove os direitos e garantias também das crianças e adolescentes, assegurando os direitos individuais e coletivos à vida, à liberdade, à segurança e à propriedade, além de elencar os direitos sociais à educação, à saúde, ao lazer, à segurança, à proteção, à maternidade e à infância.

No artigo 227 a Constituição Federal estabelece o dever da família, da sociedade e do Estado de assegurar "com absoluta prioridade" à criança e ao adolescente os direitos à

vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Também determina que todas as crianças e adolescentes deverão ser protegidos de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

No mesmo sentido, o Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece os direitos dessas pessoas em desenvolvimento e o respeito à sua integridade inclusive com relação aos seus valores, nos artigos 4 , 5 , 6 , 7 , 17 , 18 , 53 , dentre outros.

Também prevê, no seu artigo 76 , as normas a serem seguidas pelas emissoras de rádio e televisão no tocante à programação, a fim de que dêem preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas que respeitem os valores éticos e sociais da pessoa e da família.

O Estatuto da Criança e do Adolescente não disciplina a publicidade de forma específica, que, por competência delegada pela Constituição Federal à proteção do consumidor, é regulada pelo Código de Defesa do Consumidor.

O Código de Defesa do Consumidor, no tocante ao marketing infantil, determina, no seu artigo 37 , que a publicidade não pode se aproveitar da deficiência de julgamento e experiência da criança, sob pena de ser considerada abusiva e, portanto, ilegal.

Esse é o grande problema da publicidade voltada ao público infantil no país – que a torna intrinsecamente carregada de abusividade e ilegalidade –, porquanto o marketing infantil se vale, para seu sucesso, ou seja, para conseguir vender os produtos que anuncia e atrair a atenção desse público alvo, justamente da deficiência de julgamento e experiência da criança.

O marketing que se dirige ao público infantil não é ético, pois, por suas inerentes características, vale-se de subterfúgios e técnicas de convencimento perante um ser que é mais vulnerável – e mesmo presumidamente hipossuficiente – incapaz não só de compreender e se defender de tais artimanhas, mas mesmo de praticar – inclusive por força legal – os atos da vida civil, como, por exemplo, firmar contratos de compra e venda .

Mas não é só. Um dos princípios fundamentais que rege a publicidade no país é o ‘princípio da identificação da mensagem publicitária’, por meio do qual, nos termos do artigo 36 do Código de Defesa do Consumidor, “a publicidade deve ser veiculada de tal forma que o consumidor, fácil e imediatamente a identifique como tal”.

Ora, existem inúmeras pesquisas, pareceres e estudos realizados não só no Brasil, como no exterior, demonstrando que as crianças, assim consideradas as pessoas de até doze anos de idade, não têm condições de entender as mensagens publicitárias que lhes são dirigidas, por não conseguirem distingui-las da programação na qual são inseridas, nem, tampouco, compreender seu caráter persuasivo.

Daí tem-se que as crianças não conseguem identificar a publicidade como tal e, portanto, qualquer marketing que lhes seja dirigido viola também o princípio da identificação da mensagem publicitária, infringindo igualmente o disposto no artigo 36 do Código de Defesa do Consumidor.

A publicidade voltada ao público infantil é abusiva e ilegal porquanto viola o disposto nos artigos 36 e 37 do Código de Defesa do Consumidor, bem como as regras de defesa dos direitos da criança estatuídas na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente.

Veja a Lei na íntegra:

SEÇÃO III

Da Publicidade

ART. 36 – A publicidade deve ser veiculada de tal forma que o consumidor, fácil e imediatamente, a identifique como tal.

Parágrafo único – O fornecedor, na publicidade de seus produtos ou serviços, manterá, em seu poder, para informação dos legítimos interessados, os dados fáticos, técnicos e científicos que dão sustentação à mensagem.

ART. 37 – É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.

§ 1º – É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário inteira ou parcialmente falsa, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.

§ 2º – É abusiva, dentre outras, a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeita valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

§ 3º – Para os efeitos deste Código, a publicidade é enganosa por omissão quando deixar de informar sobre dado essencial do produto ou serviço.

§ 4º – (VETADO).

ART. 38 – O ônus da prova da veracidade e correção da informação ou comunicação publicitária cabe a quem as patrocina.

Das Sanções Administrativas

ART. 67 – Fazer ou promover publicidade que sabe ou deveria saber ser enganosa ou abusiva:

Pena – Detenção de três meses a um ano e multa.

Parágrafo único – (VETADO).

ART. 68 – Fazer ou promover publicidade que sabe ou deveria saber ser capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança:

Pena – Detenção de seis meses a dois anos e multa.

Parágrafo único – (VETADO).

ART. 69 – Deixar de organizar dados fáticos, técnicos e científicos que dão base à publicidade:

Pena –Detenção de um a seis meses ou multa.
saiba mais:
Código de Defesa do Consumidor
www.idec.org.br/cdc.asp